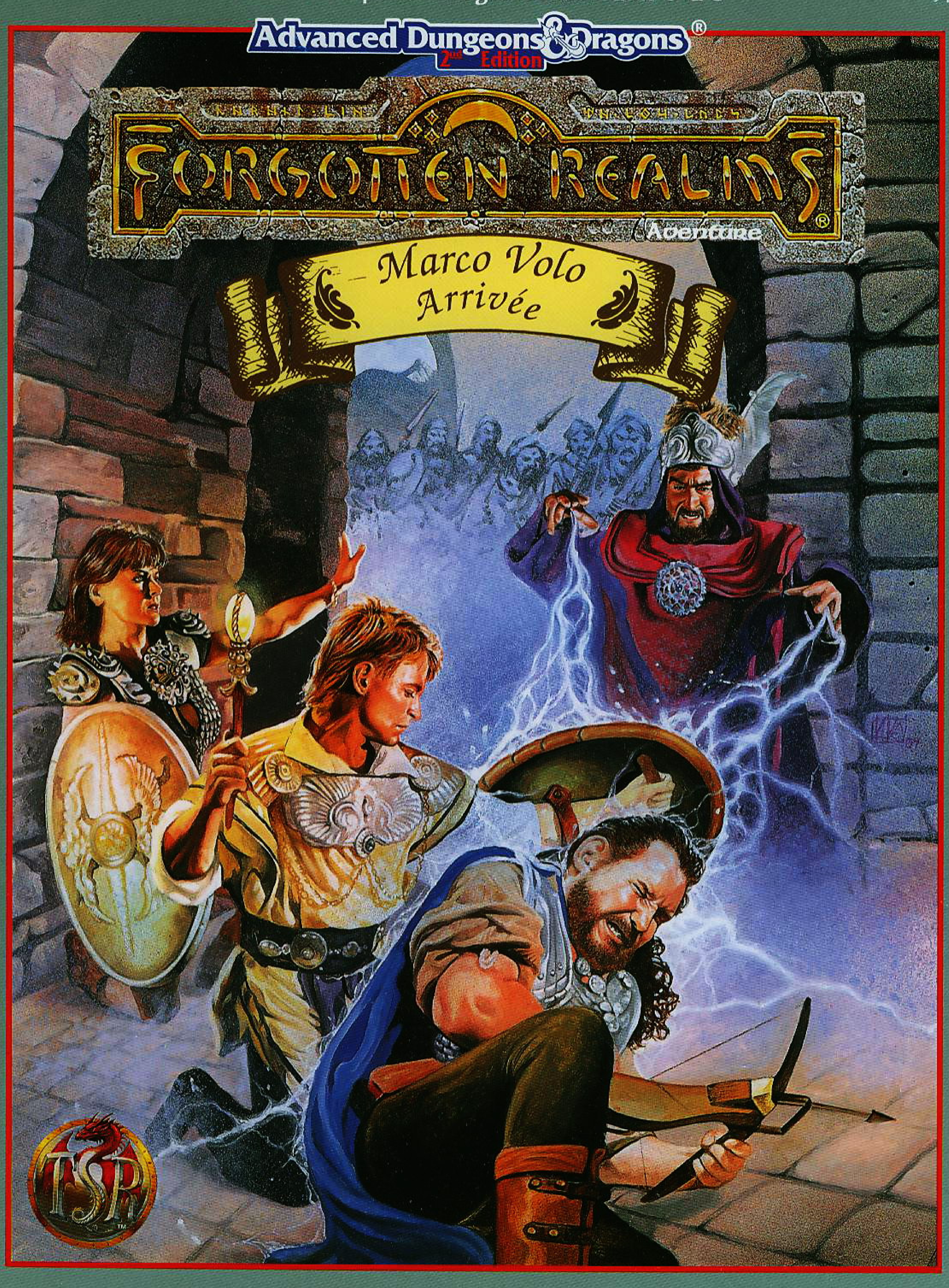
Pour 4 à 8 personnages de niveaux 6 à 8

9455F







Marco Volo: Arrivée

par Anthony Pryor

Table des matières

Crédits

Conception : Anthony Pryor
Révision : Elisabeth T. Danforth
Illustration de couverture : John & Laura Lakey
Illustrations intérieures : Elisabeth T. Danforth
Cartographie : David Sutherland
Composition : Nancy J. Kerkstra
Production : Paul Hanchette
Traduction : Nathalie Morin-Dallain
Correction/Révision : Luc Masset, Hexagonal

9455F

ISBN 1 86009 093 1

TSR, Inc.
201 Sheridan
Springs Road
Lake Geneva
WI 53147
U. S. A.



TSR Limited
120 Church End
Cherry Hinton
Cambridge CB1 3LB
United Kingdom



L'aventure à ce stade

Où, pour la dernière fois espérons-le, l'auteur repentant entraîne le lecteur dans le labyrinthe d'une intrigue aux démêlés les plus complexes.



Dans *Marco Volo : Départ*, les PJ rencontrent un certain Marco Volo, vaurien de bas étage. En fait, il s'agit d'un jeune fauteur de troubles, Marcus Badine, neveu de Maskar, le patriarche de la noble famille des Badine. Alarmé par la conduite de Marcus qui, selon lui, s'écarte dangereusement du droit chemin, Maskar réussit à persuader subtilement les aventuriers d'engager le jeune homme pour leur servir de guide jusqu'à Valombre, où ils devront délivrer un message au seigneur Trystemine.

Malheureusement, les aventuriers ainsi que Maskar Badine ignorent que Marcus est recherché par le magicien Sabbas, pour lui avoir honteusement dérobé un objet extraplanaire d'une extrême rareté, le fameux *Œil du Dragon*. Non content d'avoir commis ce larcin, Marcus impute son méfait à Volothamp Geddarm. Si le jeune homme croit ainsi ne plus être inquiété par le terrible sorcier, il en est pour ses frais. En effet, Sabbas pense qu'il n'est autre que ce tristement célèbre Volothamp Geddarm. Les tueurs engagés par le magicien sont déjà aux trousses de Marcus…

Un de ces poursuivants, à n'en pas douter le plus dangereux, est le magicien Felibarr Noirelance. Il attaque la troupe à l'orée d'Eauprofonde. Par la suite, les PJ ont à affronter d'autres hommes de Sabbas à l'Auberge-du-Chemin, puis ils doivent déjouer un sinistre complot ourdi par les Moines Noirs, à Berdusk. Sains et saufs grâce à l'intervention de Marcus, les aventuriers fuient Berdusk et rencontrent en chemin Heino et sa Troupe des Bois, une bande de saltimbanques.

Le bras droit de Heino, Philip le Barde, a vent des menaces qui pèsent sur Marcus, et pousse les aventuriers à quitter le Cormyr au plus tôt. Marco Volo, bourrelé de remords, finit par avouer sa véritable identité.

Dans le Goulet de Pierre, Felibarr et ses hommes tendent une embuscade à la troupe. À l'issue des combats qui s'ensuivent, Felibarr est assassiné et ses acolytes, chassés. La route vers Valombre est de nouveau ouverte…

Au cours de l'aventure…

Marco Volo : Arrivée* clôt la trilogie de *Marco Volo*. L'histoire démarre au sud de Valombre, avec les PJ, accompagnés de Marcus Badine et de la troupe de Heino.

Au cours de l'épisode, Marcus tente de persuader les aventuriers d'effectuer un détour par la Forêt des Araignées, où il a caché l'*Œil du Dragon*. Les PJ acceptent de l'y suivre, accompagnés éventuellement de PNJ de la bande de Heino.

Sabbas, le dangereux magicien, plus frustré que jamais, n'a plus qu'une idée en tête, intercepter Marcus. Pour cela, il se rend lui aussi dans la Forêt des Araignées, espérant y croiser le jeune homme. D'autres brûlent tout autant que lui de retrouver Marcus : Volothamp Geddarm, par exemple. Après avoir survécu à deux tentatives d'assassinat, ce dernier aimerait faire « un brin de causette » avec le jeune homme.

Mais ce n'est pas tout ! L'*Œil du Dragon* est un objet doté d'une grande intelligence, qui rêve de mettre un jour la main sur Féerune. Il vit dans une forteresse de cristal qu'il a érigée au cœur de la Forêt des Araignées, et s'est rapidement entouré de puissantes créatures de la forêt ainsi que de quelques assistants extraplanaires. À ce stade, l'aventure prend un tournant, s'inspirant du jeu d'incursion classique. Toutefois, le dénouement de l'histoire, qui met en avant plusieurs dieux puissants et révèle l'héritage ancestral de Marcus, pourrait surprendre bien des joueurs, même blasés.

Une fois les ennemis des PJ évincés, Marcus comprend qu'il va devoir adopter une attitude plus responsable et mener une vie plus sérieuse. La troupe se rend à Valombre où la bande de Heino doit se produire. Ainsi s'achève l'aventure.

Vous pourriez vous référer à différents ouvrages pour mener à bien ce troisième volet de *Marco Volo : Arrivée*, tels que l'accessoire Dalelands (en anglais), le Book of Artifacts (en anglais) et bien entendu la boîte de campagne des Royaumes Oubliés, et plus particulièrement la section sur Valombre. D'autres romans, d'ores et déjà recommandés pourront vous être de quelque utilité : *les Trois Mousquetaires* ainsi que les ouvrages de Karl Edward Wagner et Stephen Brust, sont particulièrement appropriés à ce genre d'aventure. Finalement, quelques films d'action, tels que *Princess Bride* de Rob Reiner et *Bandits ! Bandits !* de Terry Gilliam, vous donneront le « la ». Ce dernier exemple cinématographique vous sera particulièrement utile au cours de la rencontre H, au chapitre 1.







Personnages

Où l'auteur présente de nouveaux acteurs de notre drame et rafraîchit la mémoire du lecteur sur d'anciennes connaissances.



es personnages qui suivent ont toutes les chances d'être rencontrés durant le jeu. Pour des raisons d'ordre pratique, nous rappelons ici les caractéristiques de personnages récurrents comme Heino et Marcus. Mais leur description est toutefois limitée, alors que les nouveaux sont plus détaillés.



Marcus Badine

(*alias Marco Volo*)
CN (B) hh B6
For 11 ; Dex 16 ; Con 16 ; Int 14 ; Sag 6 ; Cha 17
Classe d'armure : 8 (-2 en raison de la Dextérité)
Déplacement : 12
Points de vie : 24
Nombre d'attaques : 1
Dégâts : 1d6 +2 (*rapière +1*)
TAC0 : 18
Compétences martiales : Rapière, dague, arbalète.
Compétences diverses : Combat Aveugle, Danse, Jeu, Instruments de Musique, Équitation, Navigation et Chant.
Connaissances linguistiques : Commun, elfique, nain.
Objets magiques : *Rapière + 1, bottes elfiques.*
Sortilèges : Premier niveau (3) : *alarme, projectile magique, moquerie* ; Second niveau (2) : *déblocage, nuage puant.*
Talents de voleur : gr. 75 ; db 35 ; vt 30 ; lli 25.

Nous ne saurions trop encourager les lecteurs à se référer au deuxième volume de la trilogie, *Voyage*, dans lequel Marcus est décrit de manière plus détaillée. Ici, nous rappellerons simplement ce que ce jeune homme s'imagine être, c'est-à-dire un hors-la-loi notoire et irrésistible, surtout parmi la gent féminine. Membre de la fameuse famille Badine, il est ce qu'on pourrait appeler une parfaite tête de mule, exaspérant pour ses proches.

La vie de Marcus se complique le jour où une escapade le conduit jusqu'à la résidence secrète du magicien fou, Sabbas. Pénétrant subrepticement dans le bureau du sorcier, le jeune homme dérobe un objet sacré avant de prendre la poudre d'escampette. Malheureusement, Sabbas, furieux, n'aura de cesse de retrouver son bien, et de mettre le grappin sur le maraudeur.





Heino

CB hg I8
For 10 ; Dex 17 ; Con 12 ; Int 18 ; Sag 10 ; Cha 17
Classe d'armure : 8
Déplacement : 6
Points de vie : 20
Nombre d'attaques : 1
Dégâts : 1d6 (épée courte)
TAC0 : 18
Compétences martiales : Dague, épée courte.
Compétences diverses : Maîtrise des Animaux, Habilité Artistique, Brassage, Cuisine, Équitation (cheval), Chant, Histoire Ancienne, Herboristerie, Lecture/Écriture, Religion, Connaissance des Sorts.
Connaissances linguistiques : Commun, gnomique, elfique, nain, orque.
Objets magiques : *Baguette d'illusion, carillon d'ouverture.*
Sortilèges : Premier niveau (5) : *tour mineur, changement d'apparence, vapeur colorée, aura magique de Nystul, force fantasmatique* ; Second niveau (4) : *flou, or des fous, force fantasmatique majeure, invisibilité* ; Troisième niveau (4) : *clairvoyance, invisibilité* (rayon de 3 mètres), *force spectrale, forme ectoplasmique* ; Quatrième niveau (3) : *terreur, mur illusoire, motif arc-en-ciel.*

Heino est un gnome sympathique, toujours enclin à la plaisanterie. Il se définit lui-même comme un bon samaritain, aidant ceux dans le besoin et veillant au bien-être de ses compagnons avec un certain paternalisme. Cela ne l'empêche pas d'être sérieux... Il n'hésitera pas à utiliser tous les moyens mis à sa disposition pour apporter son aide à ses amis en mauvaise posture.

Des années durant, Heino a parfait son apprentissage, voyageant en compagnie de ses deux frères avec qui il se produisait. Il y a de cela maintenant cinq ans, il a monté sa propre troupe avec des gnomes jongleurs et des cascadeurs. Une troupe qui s'est peu à peu agrandie et dont la réputation n'a cessé de croître dans tout le pays... Depuis deux ans, les Ménestrels requièrent occasionnellement ses services, mais Heino ne souhaite pas pour autant gonfler les rangs de cet ordre, craignant d'y perdre sa sacro-sainte liberté.

Le MD aura tout loisir de permettre à Heino ou à un membre de sa troupe d'accompagner la bande d'aventuriers jusqu'à la Forêt des Araignées. Comme ces bois pullulent d'araignées géantes, d'ettercaps et autres créatures venimeuses, Heino pourra puiser dans son stock de potions et de trésors magiques pour proposer des articles fort utiles tels que des *potions de vitalité*, des parchemins contenant *neutralisation du poison* et autres sortilèges ou encore un *fétiche de protection contre les poisons* pour neutraliser d'éventuelles attaques toxiques. Les PJ devront toutefois ne pas oublier de restituer à Heino ce qui n'aurait pas été utilisé durant cette dernière aventure afin de demeurer dans les bonnes grâces du gnome.

Sabbas

CE hm S17
For 9 ; Dex 13 ; Con 5 ; Int 19 ; Sag 12 ; Cha 3
Classe d'armure : 0 (*bracelets de défense*)
Déplacement : 12
Points de vie : 30
Nombre d'attaques : 1
Dégâts : 1-4 + poison (dague empoisonnée)
TAC0 : 15
Compétences martiales : Dague.
Compétences diverses : Dons Artistiques, Étiquette, Équitation, Astrologie, Lecture/Écriture, Religion et Connaissance des Sorts.
Connaissances linguistiques : Commun, elfique, orque, tanar'ri, yugoloth.
Objets magiques : *Bracelets de CA 0, robe étoilée, bâton de puissance, amulette des plans.*
Sortilèges : Premier niveau (5) : *feuille morte, missile magique* (x 3), *sommeil* ; Second niveau (5) : *ténèbres, rayon de 5 mètres, ESP, sphère enflammée, nuage de brouillard, rayon débilitant* ; Troisième niveau (5) : *dissipation de la magie, boule de feu* (x 2), *hâte, immobilisation des personnes* ; Quatrième niveau (5) : *confusion, terreur, tempête glaciale, métamorphose d'autrui, mur de feu* ; Cinquième niveau (5) : *animation des morts, nuage mortel, baguette de givre, conjuration d'un élémental de feu, débilité mentale* ; Sixième niveau (3) ; *coquille anti-magique, brume mortelle, transformation de la pierre en chair* ; Septième niveau (3) : *doigt de mort, mot de pouvoir* (étourdissement), *vaporisation prismatique* ; Huitième niveau (2) : *clone, nuage incendiaire.*

Sabbas est un infâme voyageur planaire qui s'est évanoui dans la nature il y a de cela quelques années. Longtemps porté disparu, il retourne sur Féerune après de grands périples à travers différentes dimensions qui le conduisent à la démence. Durant ses voyages, il s'accapare néanmoins un objet magique, l'*Œil du Dragon*. À son retour, il s'installe en Sembie






et se prépare à user des pouvoirs de l'œil quand malheureusement, il le lui est dérobé par un voleur plus chanceux que les autres.

Sabbas soupçonne aussitôt Volothamp Geddarm alors que le voleur n'est autre que Marco Volo (Marcus Badine). Malheureusement pour ce dernier, Sabbas est persuadé que Marco Volo et l'insaisissable Volothamp ne font qu'un.

Et… Sabbas offre une grosse récompense à quiconque capturera Volo ! Qu'on le lui ramène mort ou vif, cela n'a aucune espèce d'importance aux yeux du magicien. En effet, il saura dans tous les cas, l'interroger grâce à son sortilège *communication avec les morts* à seule fin d'apprendre où est caché l'*Œil du Dragon*.

Volothamp Geddarm

CG hm S5

For 12 ; Dex 15 ; Con 15 ; Int 17 ; Sag 11 ; Cha 16

Classe d'armure : 8

Déplacement : 12

Points de vie : 16

Nombre d'attaques : 1

Dégâts : 1d6 (rapière)

TAC0 : 19

Compétences martiales : Rapière.

Compétences diverses : Dons Artistiques, Brassage, Cuisine, Danse, Étiquette, Héraldique, Équitation (cheval), Chant, Tissage, Histoire Ancienne, Lecture/Écriture, Connaissance des Sorts.

Connaissances linguistiques : Commun, elfique, nain, petites-gens.

Objets magiques : *Broche de communication avec les animaux* (permet la communication avec les animaux ; voir *les Elfes de l'Éternelle-Rencontre*), *anneau de résistance* contre la nécromancie (voir *le Recueil de Magie*), *bottes elfiques, baguette de détection de l'ennemi.*

Sortilèges : Premier niveau (4) : *Détection de la magie, sommeil, projectile magique, lecture de la magie* ; Second niveau (2) : *Invisibilité, déblocage* ; Troisième niveau (1) : *Boule de feu.*

Magicien coiffé de son sempiternel béret, homme à la langue bien pendue, Volo est l'une des figures inoubliables des Royaumes. Une figure qui n'apparaîtra peut-être que brièvement car, pour avoir mis au grand jour les secrets professionnels d'autrui, il est le plus souvent en butte avec les marchands, les magiciens et les autorités. Auteur de nombreux écrits, tels que des guides sur maintes cités, il a également composé le *Guide Volo de toute chose magique*, un ouvrage qui traite de la magie destinée au « commun des mortels ». Un livre dont de puissants magiciens, trop soucieux de garder leurs secrets, ont empêché la publication.

Jusqu'ici, Volo est demeuré au second plan de cette grande aventure. Néanmoins, après avoir réchappé à plusieurs tentatives d'assassinat commanditées par Sabbas et compris qu'il n'était finalement pas la cible du terrible magicien, il n'aura de cesse de résoudre ce mystère. Au terme de maintes recherches, il découvrira la véritable identité de Marco Volo et entamera des négociations avec l'oncle du jeune homme, Maskar Badine. En dépit de l'antipathie que le patriarche nourrit pour ce Geddarm, Maskar s'inquiète trop de la sécurité de son neveu pour lui reprocher ses écrits. Il se contente de lui expliquer la situation.

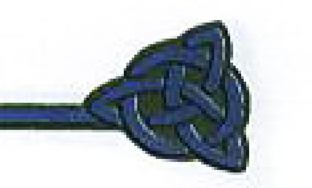
Volothamp utilise alors son réseau de contacts pour suivre la trace de la troupe et les rencontrera dans la Forêt des Araignées. Dans ce dernier volet de l'aventure, Volo fournit aux PJ de précieuses informations sur la véritable lignée de Marcus Badine et sur certains secrets enveloppant l'*Œil du Dragon*. Le MD pourra faire en sorte qu'il accompagne la troupe en qualité de PNJ.

Les Chevaliers d'une Justice Inéluctable

Les paladins sont renommés, à travers Féerune tout entier, pour être des défenseurs de la mansuétude et du franc jeu. Malheureusement, ils sont également connus comme étant de détestables faiseurs de bonnes œuvres, qui prohibent le divertissement quel qu'il soit. Les paladins des Vaux, connus comme les Chevaliers d'une Justice Inéluctable, en sont la meilleure preuve.

Alarmés par le Mal qui sévit dans la Forêt de Araignées, le seigneur Talvis, chef des Chevaliers, ainsi que plusieurs de ses hommes, se rendent sur place pour faire leur propre enquête. Ils pourront donner du fil à retordre aux PJ quand ils les rencontreront dans les bois. Ils apparaîtront accessoirement au terme de l'aventure comme simples spectateurs (inopinément bien entendu) mais leur présence est essentiellement destinée à rendre fous les PJ.







Sire Talvis

LB hm P10

For 18/76 ; Dex 13 ; Con 15 ; Int 12 ; Sag 16 ; Cha 18

Classe d'armure : 0 (-2 grâce à l'armure enchantée)

Déplacement : 12

Points de vie : 60

Nombre d'attaques : 3/2

Dégâts : 1d8 +9 (*épée large +5*, *sainte lame*, +4 grâce à la Force)

TAC0 : 11 (+5 grâce à l'arme enchantée, +2 grâce à la Force).

Compétences martiales : Épée courte (spécialiste), dague, lance de tournoi lourde, hallebarde, bâton, marteau de guerre.

Compétences diverses : Maîtrise des Animaux, Ferronnerie, Étiquette, Héraldique, Équitation (cheval), Histoire Ancienne, Lecture/Écriture, Armurerie, Forge d'Armes.

Connaissances linguistiques : Commun, elfique.

Objets magiques : *Armure de plates +2*, *épée large +5*, *sainte lame*.

Sortilèges : Premier niveau (2) : *soins des blessures légères* (x 2).

Sire Talvis est un homme hors du commun. Né dans le lointain Chult, il gagne Féerune à forces de détours, se formant à plusieurs techniques de combat en cours de chemin. Fort respectueux de la loi, Talvis choisit la voie du paladin après avoir secouru une bande de voyageurs aux prises avec les drows, le long de la Côte des Épées. Il s'installe dans les Vaux et réunit un groupe de paladins et de guerriers loyaux. Ses armoiries — une épée se découpant contre une myriade d'étoiles d'or — et son arme, sa *sainte lame* Rutilante, sont célèbres jusqu'aux régions avoisinantes.

Bien qu'admirable en de nombreux points, Talvis est l'exemple type du paladin sévère et inébranlable. Il condamne toute attitude contraire à la loi, met un point d'honneur à toujours donner à l'ennemi une chance de rendre docilement les armes, prône un combat juste, même si l'adversaire use de procédés peu honorables, et désapprouve le luxe et les plaisirs volages de ses compagnons. Ces plaisirs « inutiles » comprennent les boissons autres que l'eau, le repos dans un véritable lit et une nourriture améliorée, le port de bijoux et de vêtements recherchés, le chant, la danse, etc.

Sire Talvis et ses compagnons pénètrent dans la Forêt des Araignées avec l'intention d'exterminer le Mal qui gangrène la région, résultat de l'influence maléfique de l'*Œil du Dragon* (voir ci-dessous). Les Chevaliers croiseront le chemin des PJ à plusieurs reprises et bien qu'étant, plus qu'autre chose, une épine dans le pied, ils n'hésiteront pas à aider les aventuriers si ces derniers étaient attaqués.

Talvis est accompagné d'une douzaine de paladins et de guerriers loyaux, dont les caractéristiques, ci-dessous décrites, sont pratiquement semblables.

Chevalier d'une Justice Inéluctable (guerriers de 5ème niveau) : Int moyenne ; AL LB ; CA 2 (armure de plates et bouclier) ; p.v. 25 ; TAC0 16 ; #AT 1 ; Dég. 1d8 (épée) ; TA M ; NM 15.

Les Dragons du Valplume

Les bandes d'aventuriers ne comprennent pas toutes, d'anciens guerriers sévères, des magiciens expérimentés et des voleurs habiles. Certaines sont bien moins impressionnantes — il faut bien débuter, après tout ! La troupe des Dragons du Valplume, faisant partie de ce dernier cas de figure, est formée de jeunes paysans en quête d'aventure, pleins de bonne volonté mais totalement inexpérimentés. Ils ont deux fonctions dans *Marco Volo : Arrivée* : agacer les PJ à vouloir tout tenter pour devenir de véritables aventuriers et, plus sérieusement, s'attirer une foule d'ennuis par leur incompétence, obligeant ainsi les PJ à leur venir en aide. La troupe peut aller jusqu'à essayer de dissuader les Dragons du Valplume de poursuivre plus avant sur cette voie.

Theruvan Blanchamp

LB hm G2

For 17 ; Dex 11 ; Con 15 ; Int 10 ; Sag 4 ; Cha 12

Classe d'armure : 2

Déplacement : 12

Points de vie : 12

Nombre d'attaques : 1

Dégâts : 1d8 (épée courte)

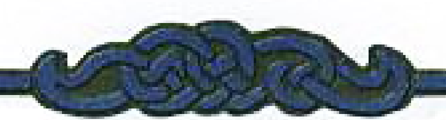
TAC0 : 19

Compétences martiales : Hache d'armes, épée courte, arc long, couteau.

Compétences diverses : Agriculture, Équitation (cheval), Chasse.

Connaissances linguistiques : Commun.







Theruvan est le fils d'un riche fermier du Valplume. Il y a de cela plusieurs mois, il en a eu assez de cette vie à la ferme, qu'il jugeait trop insipide à son goût, et a rassemblé quelques uns de ses amis pour se lancer à l'aventure. Sous le surnom des Dragons du Valplume, ils partent alors pour les Vaux en quête de péripéties excitantes, de trésors et de glorieuses batailles. Ils feront l'acquisition d'une fausse « carte au trésor » auprès d'un escroc, s'égareront dans les Bois Vélaires, et manqueront de se noyer en voulant franchir des rapides près des Chutes de Plume.

Theruvan est un jeune homme de haute stature, apparemment sincère, quelque peu distrait, au profond désir d'aventure romanesque et de sensations fortes. Malheureusement, tout ce qu'il en connaît, il l'a lu dans des livres ou entendu dans la bouche de bardes ambulants. Il ignore où se les procurer, comme il ne sait comment les gérer.

Lui, qui normalement devrait inspirer la sympathie, est affligé d'un grave défaut, celui d'avoir une confiance illimitée dans les conseils d'autrui. Jusqu'ici, aucun de ses amis n'a été tué à cause de sa naïveté mais ce n'est certainement plus qu'une question de jours avant que l'inexpérience de Theruvan ne conduise cette bande au désastre. S'ils désirent poursuivre leurs efforts dans l'espoir de devenir un jour une troupe d'aventuriers véritables, Theruvan et ses compères auront bien besoin d'éducation, de mentors expérimentés et surtout, de patience. Bien entendu, Theruvan s'en défendra. L'exemple proposé par les PJ pourra conduire Theruvan à reconsidérer son attitude, néanmoins, il sera difficile à convaincre. Pire, il pourrait interpréter ces conseils amicaux comme étant de la jalousie ou une volonté des PJ de se débarrasser d'un rival à qui tout sourit.

Sydala Soleilfluant

CB hf M1

Amie de Theruvan, Sydala détient quelques sortilèges de la bouche même de sa grand-mère, une sage villageoise et herboriste, vivant près de Valplume. Sydala est, corps et âme, dévouée à Theruvan et lui reste fidèle à travers toutes les épreuves. Ces derniers temps, toutefois, elle s'est mise à douter des pratiques de Theruvan. Dès qu'elle remet en question ses décisions, il se fâche ou change de sujet.



Darial Brochet

NB hm P1

Darial a glané quelques petits talents de guérisseur auprès des prêtres locaux de Chauntéa dont il espère bien un jour pouvoir gonfler les rangs. Si tel était le cas, il agirait comme simple prêtre de premier niveau et aurait pour tâche de soigner les nombreuses blessures occasionnées par l'enthousiasme excessif de Theruvan. Comme Sydala, Darial commence à douter fort des compétences de son chef.

Druvus

N hm G1

Druvus était le meilleur ami de Theruvan sur la ferme et le suit aujourd'hui sur les chemins de l'aventure. Peu brillant (en fait quelque peu stupide, Int 4), il défend Theruvan envers et contre tout. Aveuglé par sa loyauté, il menacera tous ceux qui oseront désapprouver son chef.

Rynda Afalombre

CN def V1

Éclaireuse de la troupe et voleuse, elle est d'abord la fille d'une famille demi-elfique. De loin, le membre le plus pragmatique et intelligent des Dragons du Valplume, elle est en butte à Theruvan. Elle demeure avec la bande par seule amitié pour Sydala.

Le MD aura tout loisir d'adjoindre d'autres paysans, jeunes et enthousiastes, aux Dragons du Valplume. La plupart seront des humains de niveau 0 ou des guerriers de niveau 1, bien que d'autres catégories ne soient pas exclues.

Turekana

Cette ourse-garou a été désignée par le seigneur Trystemine, pour garder la Forêt des Araignées. Elle doit maintenir l'ordre dans les bois, endroit jugé fort hostile et considéré généralement comme un foyer de forces maléfiques.

Turekana (ourse-garou) : Int exceptionnelle ; AL CB ; CA 2 ; VD 9 ; DV 7 +3 ; p.v. 45 ; TAC0 13 ; #AT 3 ; Dég. 1-3/1-3/2-8 ; AS énorme pour 2-16 ; DS touchée seulement par l'argent ou +1 ou les meilleurs armes magiques ; TA L ; NM 14.

L'Œil du Dragon

Le principal acteur en cette fin d'histoire est un individu peu ordinaire. L'*Œil du Dragon* est un artefact doté d'une grande intelligence, subtilisé sur son univers planaire par Sabbas, puis volé ensuite par Marcus Badine. L'extrait ci-dessous, écrit par le remarquable sage Elminster, évoque cet *Œil* et sa nature :

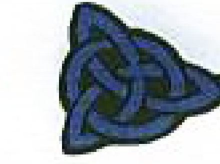
« L'*Œil du Dragon* est célèbre à travers nombre de sphères de cristal, sous moult noms : l'Œil du Destin, l'Œil du Chaos, l'Œil du Malheur, l'Œil du Chagrin, l'Œil du Démon, l'Œil du Mal, l'Œil des Ténèbres, etc. Le fait qu'on n'y fasse jamais référence comme étant l'Œil du Bonheur ou l'Œil de la Joie en dit long sur sa véritable nature.

» Physiquement, l'*Œil du Dragon* ressemble à une courte baguette ou sceptre, doté en son extrémité d'un gemme jaunâtre. Lorsque l'objet se met en branle, un iris noir fendu en amande apparaît au centre du joyau — d'où son surnom.

» L'*Œil* possède, semble-t-il, une intelligence malveillante. Il recèlerait l'essence d'un dieu maléfique, d'un démon ou autre créature puissante. Manifestement indestructible, l'*Œil* concède à son détenteur des pouvoirs inimaginables mais invariablement, il finit par corrompre et détruire. Il attire peu à peu à lui de féroces créatures quand il ne les assujettit pas. Le propriétaire n'est alors plus qu'un « légume », laissé aux fantaisies de l'*Œil du Dragon*.

» Par chance pour Féerune, et tout Toril, l'ignominieux *Œil* n'apparaît que dans des plans ou des sphères de cristal fort lointains même s'il a déjà étendu son influence tentaculaire jusqu'à notre monde. Étant donné le mal qui s'est d'ores et déjà répandu sur Féerune, il est mieux que personne ne verse de l'huile sur le feu en ramenant l'*Œil du Dragon* jusqu'ici. »

Les craintes d'Elminster étaient fondées. Après avoir découvert l'*Œil* dans un univers lointain, Sabbas, le magicien fou, tombe sous l'influence maléfique de l'artefact et le ramène à Féerune, espérant ainsi percer à jour tous ses secrets. Mais les desseins à la fois de Sabbas et de l'*Œil* sont contrecarrés lorsque Marcus Badine dérobe l'artefact. Au départ, l'*Œil* ne se rebelle pas, bien qu'il eût préféré dominer un puissant magicien plutôt qu'un barde de mauvaise réputa-






tion. Néanmoins, il découvre bientôt qu'il lui est impossible, pour une raison inconnue, de dominer ou de contrôler Marcus. Il se met alors à redouter le jeune homme.

L'Œil n'apprécie guère de devoir rester caché au tréfonds de la Forêt des Araignées où Marcus le dissimule. Lorsque le jeune homme s'en retourne chez lui, l'artefact se met alors à contrôler les objets autour de lui, recréant un milieu qui lui est familier. Il rassemble bientôt suffisamment de monstres et d'acolytes maléfiques dans la Forêt des Araignées pour détruire un pays tout entier.

Quant à Sabbas, il n'a jamais été un être très équilibré. Le contact de l'*Œil du Dragon* ne l'a guère arrangé. Il devient rapidement fou et obsédé par le désir de retrouver l'*Œil*.

Les secrets de l'Œil

L'*Œil du Dragon* recèle en réalité l'âme d'un ancien dieu démoniaque, dont le nom a sombré dans l'oubli. Seul son surnom, « le Roi Dragon », se perpétue. En un sens, il est mieux que le véritable nom de ce dieu ait été oublié, car s'il était connu et prononcé, le dieu recouvrerait sa liberté, et son influence maligne se déploierait à travers toutes les sphères. Autrefois, ce dieu a été affligé d'une terrible punition, on lui a fait perdre tout souvenir de son nom. Il est ainsi incapable de se libérer seul ou d'assister ceux qui désireraient lui rendre sa liberté.

Vaincu par les forces du bien et de la loi, ce dieu était cependant trop puissant pour être complètement anéanti. Il fut emprisonné dans l'*Œil du Dragon* et l'*Œil*, lui-même placé sous la tutelle de la Maison Héliorade, chefs de la bataille acharnée qui a été menée contre ce dieu maudit. Les divinités loyale ont fait une faveur à la Maison Héliorade — la famille et ses descendants seront à jamais immunisés contre les pouvoirs maléfiques de l'*Œil du Dragon* et de son occupant. Au cours des siècles, pourtant, les Héliorade égarent l'*Œil* et celui-ci disparaît dans l'espace entropique, où, à travers les différentes sphères de cristal, il cause nombre de grands ravages et dégâts.

Comme le MD l'a certainement déjà subodoré, Marcus et la famille Badine sont les derniers descendants de la Maison Héliorade, dont les survivants ont émigré vers Toril, il y a de cela plusieurs siècles. L'histoire de l'*Œil du Dragon* et de son pouvoir légendaire a depuis fort longtemps été oubliée, mais le hasard a voulu que l'*Œil* soit retourné à ses gardiens de droit.

L'*Œil du Dragon* est un artefact, tel qu'on définit ce terme dans le *Book of Artifacts* (en anglais). En raison de son influence maléfique, l'*Œil* ne devrait pas être autorisé à participer à la campagne. Toutefois, cette aventure s'achève avec la restitution de l'*Œil* à ses gardiens légaux, ce qui pourrait faire l'objet d'une prochaine aventure.

Remarque : Aucun des pouvoirs cités ci-dessous ne peut être utilisé par les membres de la famille Badine. Ces derniers sont en revanche immunisés contre la malédiction de l'*Œil* et tous les effets magiques négatifs qui accablent ceux qui sont en possession de l'*Œil*.

L'*Œil du Dragon* possède les pouvoirs suivants :

De manière constante : Celui qui détient l'*Œil*, gagne 50 % de résistance à la magie ainsi que 18 en Charisme.

L'*Œil* attire des disciples monstrueux, selon le temps qu'il passe dans une sphère donnée. Toutefois, il n'est pas en mesure de rallier un monstre durant les trois premiers mois. De trois à six mois, l'*Œil* n'en engage qu'au rythme d'une fois par semaine, avec *conjuration de monstres I*. De six mois à un an, il rallie des êtres monstrueux grâce au sort de la *conjuration de monstres I*, une fois par jour. D'un à deux ans, il les rallie avec *conjuration de monstres II*, une fois par jour. De deux à trois ans, il peut attirer ces créatures à l'aide de *conjuration de monstres III*, et ainsi de suite. Ce phénomène se réalise, que l'*Œil* soit détenu ou non par quelqu'un. Si l'artefact a un propriétaire, les monstres serviront cette personne, tout du moins jusqu'à ce qu'elle ne soit plus qu'un pantin, entièrement dominé par l'*Œil*. S'il n'y a aucun détenteur, l'*Œil* contrôle lui-même les monstres.

Par invocation : Quand on le détient et on l'invoque, l'*Œil* permet à son propriétaire de jeter un sort de *domination* trois fois par jour, un *mot de pouvoir, étourdissement, cécité* ou *mort*, également trois fois par jour (attention ! un total de trois fois, pas trois chacun).

Par hasard : Deux de la **Table 10 : Abjurations**, un de la **Table 11 : Cataclysmes**, deux de la **Table 12 : Combat** (dans le *Book of Artifacts*). Les effets négatifs se produisent à des moments que seul le MD est en droit de choisir.

Par imprécation : Chaque mois durant lequel un personnage détient l'*Œil*, il ou elle devra faire un jet de sauvegarde





contre les baguettes. Au terme du premier mois, ces jets de sauvegarde sont accompagnés d'une pénalité de -1 (ce qui signifie qu'un personnage qui détiendrait l'*Œil* depuis déjà six mois se verrait infligé une pénalité de -6). Si le jet est manqué, le propriétaire perdra un point de Constitution. Tous les prochains jets imputeront au personnage une pénalité progressive, même après un échec. Une fois que la Con du détenteur est réduite à 0, il ou elle ne devient plus qu'une enveloppe sans vie sous la complète domination du dieu emprisonné dans l'*Œil*. L'alignement du dieu est CM, il ne se destine qu'à une destruction gratuite, à la conquête et au carnage. Seul un *souhait* ou un sortilège similaire peut rendre la vie à un individu anéanti de cette manière.

Moyens de destruction suggérés : L'*Œil* est probablement indestructible, mais il pourrait être envoyé là où il ne risquerait pas de menacer les Plans Primaires, comme sur le Plan Négatif ou plus loin encore, sur des plans inaccessibles tels que Baator ou les Abysses. Malheureusement, il pourrait être découvert par un être puissant et utilisé pour détruire et conquérir, tout comme le dieu emprisonné dans l'*Œil*, pourrait être relâché. C'est pourquoi il vaut mieux que l'*Œil* demeure en possession des Badine.

Le seul moyen certainement de détruire l'*Œil* est de libérer le dieu prisonnier et de le détruire. Comme la tâche ne sera probablement pas aisée, il y a fort peu de chances que cela se produise avant longtemps.

Les alliés de l'Œil

Plusieurs créatures rejoignent les forces de l'*Œil* dans la Forêt des Araignées — certaines de plein gré, d'autres contraintes par la coercition magique de l'*Œil*. Les alliés et esclaves que rencontreront indéniablement les PJ sont cités ci-dessous.

Thandraxx

Cette puissante liche demeure dans la Forêt des Araignées depuis des siècles, et détecte la présence de l'*Œil* dès l'instant où Marcus l'y cache. Trop puissante pour que l'*Œil* songe à l'assujettir, Thandraxx devient son alliée, espérant ainsi épancher sa soif de conquête et de puissance.

Jusqu'ici, elle s'est révélée une alliée de poids, bien qu'elle ait commencé à se poser des questions sur les véritables intentions de l'*Œil*. Si les PJ parviennent à lui démontrer que l'*Œil* n'aspire qu'à une large destruction, Thandraxx pourrait se retourner contre lui. Non qu'il s'agît de nobles motivations de sa part — elle est assoiffée de conquête, de contrôle et de pouvoir — mais ne supporte pas les bavures. De plus, elle ne recherche pas la compétition.

Thandraxx (liche) : Int supra-géniale ; AL NM ; CA 0 ; VD 6 ; DV 12 ; p.v. 55 ; TAC0 9 ; #AT 1 ; Dég. 1-10 ; AS Spécial ; DS +1 ou la meilleur arme pour toucher ; l'immunité aux sorts ; TA M ; NM 18 ; Sortilèges : *armure*, *projectile magique* (x 2), *sommeil*, *cécité*, *sphère enflammée*, *rayon débilitant*, *nuage puant*, *boule de feu* (x 2), *hâte*, *minuscules météores de Melf*, *confusion*, *porte dimensionnelle*, *terreur*, *tempête de glace*, *nuage mortel*, *débilité mentale*, *téléportation*, *mur de fer*, *désintégration*.

Ettercaps

Plusieurs bandes de ces créatures immondes sont tombées sous le joug de l'*Œil*, et lui servent de gardes du corps dans les bois. Ils forment des groupes plus importants qu'à l'ordinaire et ont submergé la forêt d'ignobles pièges : toiles d'araignées, fosses, éboulements mortels, etc. Au tréfonds des bois, les ettercaps fileront la troupe, les épiant jusqu'à ce qu'un personnage ou plusieurs tombent dans l'un de leurs pièges. Alors, ils attaqueront, usant de leur venin pour réduire à néant leurs victimes déjà prisonnières.

Le MD déterminera le nombre d'ettercaps en fonction de la puissance du groupe.

Ettercaps : Int moy ; AL NM ; CA 6 ; VD 12 ; DV 5 ; p.v. 30 ; TAC0 15 ; #AT 3 ; Dég. 1-3/1-3/1-8 ; AS poison ; DS pièges ; TA M ; NM 13.

Les Nobles Preux

Ce grand nom est donné à l'une des bandes de gobelins les plus insolites de la Forêt des Araignées. Leur roi, Artemis, a manifestement dévoré de nombreux romans d'auteurs humains, avant de choisir son nom. Ce roi a été rapidement subjugué par l'*Œil du Dragon* et a immédiatement mis sa troupe à la disposition de l'artefact. La plupart des autres Preux sont venus gonfler les rangs avec beaucoup d'enthousiasme. Depuis, ils causent d'immenses ravages dans la Forêt des Araignées.

Les Preux sont étrangement accoutrés — pour des gobelins en tout cas. Ils sont vêtus à la mode des mousquetaires humains : chapeaux à plumes, tuniques de velours ou de satin, aux cols fleuris de dentelles, cuissardes, baudriers, etc. La majeure partie de ces vêtements a été subtilisée à des voya-



geurs et on ne peut dire pas qu'ils les flattent vraiment. Les Nobles Preux s'expriment en un style quelque peu ampoulé et imitent les manières des gandins à l'élégance affectée, des duellistes et des aventuriers. Voici des citations typiques :

« Ohé, coquin ! Rends-toi ! »

« Bats-toi en homme, couard ! »

« Est-ce tout ce dont tu es capable, étranger ? »

« Ha ! Tu me crois apeuré ? Eh bien, songes-y à deux fois, l'ami ! »

« Tu as tué mon père, prépare-toi à mourir ! »

Les Nobles Preux sont d'honorables guerriers. Ils réprouvent les arcs et autres armes de tir, préférant croiser le fer et tester ainsi la dextérité de leurs adversaires. Toutefois, ils usent encore des tactiques de guerre propres aux gobelins depuis toujours, telles que l'embuscade et l'attaque sournoise.

Les Nobles Preux (gobelins) : Int faible/moyenne ; AL LM ; CA 6 ; VD 6 ; DV 1-1 ; p.v. 5 ; TAC0 20 ; #AT 1 ; Dég. 1-6 ; TA M ; NM 10.

Les gardes du corps : Int moyenne ; AL LM ; CA 5 ; VD 6 ; DV 1 +1 ; p.v. 7 ; TAC0 20 ; #AT 1 ; Dég. 1-6 ; TA M ; NM 12.

Le roi Artemis : Int moyenne ; AL LM ; CA 4 ; VD 6 ; DV 2 ; p.v. 12 ; TAC0 19 ; #AT 1 ; Dég. 1-8 ; TA M ; NM 12.

Les Githyanki

L'*Œil du Dragon* utilise nombre de ces créatures séjournant habituellement sur le plan astral, comme gardes du corps. À l'origine dévoués à leur mystérieuse Reine Liche, ces githyanki sont aujourd'hui sous la domination de l'*Œil* et lui obéissent au doigt et à l'œil. Ces githyanki rencontrés auront les caractéristiques ci-dessous décrites.

Les guerriers githyanki : Int exceptionnelle ; AL LM ; CA 3 ; VD 12 ; DV 3 ; p.v. 20 ; TAC0 18 ; #AT 1 ; Dég. 2-8 (épée bâtarde utilisée à deux mains) ; TA M ; NM 13.

Le mage Githyanki : Int géniale ; AL LM ; CA 10 ; VD 12 ; DV 4 ; p.v. 12 ; TAC0 19 ; #AT 1 ; Dég. 1-6 (bâton) ; TA M ; NM 13 ; sortilèges : *projectile magique* (x 2), *mur de brouillard, ténèbres, rayon de 5 mètres, invisibilité.*

Les guerriers/mage githyanki : Int exceptionnelle ; AL LM ; CA 4 ; VD 12 ; DV 4 ; p.v. 24 ; TAC0 17 ; #AT 1 ; Dég. 2-8 (épée courte) ; TA M ; NM 13 ; sortilèges : *projectile magique* (x 2), *sommeil, pyrotechnie, toile d'araignée.*

Le sergent githyanki : Int exceptionnelle ; AL LM ; CA 2 ; VD 12 ; DV 6 ; p.v. 40 ; TAC0 15 ; #AT 1 ; Dég. 2-8 (épée courte) ; TA M ; NM 14.

Les sorciers githyanki : Int géniale ; AL LM ; CA 10 ; VD 12 ; DV 6 ; p.v. 20 ; TAC0 19 ; #AT 1 ; Dég. 1-6 (bâton) ; TA M ; NM 14 ; sortilèges : *armure, projectile magique, force fantasmatique, sommeil, rayon débilitant, nuage puant, boule de feu, hâte.*

Les chevaliers githyanki : Int exceptionnelle ; AL LM ; CA 0 ; VD 12 ; DV 8 ; p.v. 50 ; TAC0 13 (+3 grâce aux armes) ; #AT 3/2 ; Dég. 2-8 (*épée bâtarde d'argent +3* utilisée à deux mains) ; AS pouvoirs des paladins ; TA M ; NM 17.





Chapitre 1

Où nos héros, harassés, approchent de Valombre. Malheureusement, de terribles rumeurs les obligent à quitter cette route et à pénétrer dans les profondeurs de la Forêt des Araignées. Tout au long de leur chemin, les dangers s'érigent. Ils rencontrent de jeunes prétendus aventuriers, quelque peu ennuyeux. Au cours de l'épisode, nous découvrirons également pourquoi personne n'aime les paladins. La nourriture consommée durant cette portion du périple ne sera que de qualité médiocre.

Marco Volo : Arrivée débute juste après la confrontation finale avec Felibarr Noirelance. Les PJ, accompagnés de Marcus Badine et de la Troupe des Bois de Heino, se trouvent dans la Passe des Ombres, à deux ou trois jours de chevauchée, au sud-ouest de Valombre. Ils s'enfonceront ensuite dans la Forêt des Araignées, à environ un jour vers le nord. Si les joueurs décident de pénétrer directement dans les bois, très bien ! Si, en revanche, la troupe tergiverse quant à l'itinéraire à prendre, Marcus prendra la parole :

> « Pardonnez-moi, mais l'objet que j'ai dérobé à Sabbas est caché dans la forêt, au nord d'ici. Si nous allions le récupérer, nous pourrions le restituer. Le magicien accepterait peut-être alors de rappeler ses fauves. »

Avec un peu de chance, cela suffira pour convaincre la troupe de prendre la direction de la Forêt des Araignées. Si les aventuriers sollicitent l'aide de Heino, ce dernier leur répondra que sa troupe est attendue à Valombre pour une représentation et qu'il n'a nulle intention de mettre en danger les familles et les non-combattants en se rendant dans la forêt. Si le MD le souhaitait toutefois, Heino pourrait autoriser quelques uns de ses hommes à accompagner les aventuriers au fond des bois. Ces volontaires seront sélectionnés parmi les PNJ répertoriés dans *Marco Volo : Voyage*. Heino lui-même pourra choisir de suivre les aventuriers dans la forêt, laissant temporairement la direction de sa troupe à Philip le Barde.

Que se passe-t-il dans les bois ?

La Forêt des Araignées, déjà loin d'être un endroit très sain à l'ordinaire, est devenue un véritable lieu de perdition depuis quelque temps. Après avoir subtilisé l'*Œil du Dragon*, Marcus l'a caché dans les profondeurs des bois. Alors, une intelligence maléfique s'est mise en branle, subjuguant nombre d'entités puissantes de la région, puis tissant un énorme treillage de cristal autour d'elle. L'*Œil* a l'intention de ne pas s'arrêter là, il compte assujettir bien plus de victimes encore, pour un jour utiliser ces forces, à seule fin de détruire tout Féerune.

Plusieurs bandes de gobelins et d'ettercaps servent l'*Œil*, ainsi que Thandraxx, la liche, trop puissante pour que l'artefact ne songe à l'asservir. La liche lui offre son concours, mais





pourra par la suite se retourner contre l'*Œil* quand elle découvrira ses véritables desseins. Relisez le chapitre **Personnages** pour plus de détails sur Thandraxx et les autres alliés de l'artefact.

Les projets de l'*Œil* n'en sont encore qu'aux prémisses, mais il a l'intention d'encourager un conflit à la fois politique et social dans les Vaux cependant qu'il rassemblera ses forces. Plus tard, il lâchera ses hommes dans une campagne de conquête. Qu'il gagne ou non la bataille importe peu, car, plus que tout, il aspire à la destruction pure et simple et à une effusion de sang. Il n'a cure d'une éventuelle victoire.

Le mal grandissant qui sévit dans les bois n'a pas été sans alarmer les autorités locales. Les Vaux pullulant de héros à la retraite, d'ambitieux aventuriers et de bienfaiteurs de toutes sortes, ce n'est qu'une simple question de temps avant que quelqu'un décide d'enquêter sur ces rumeurs qui circulent au sujet d'un nouveau mal qui ravage la Forêt des Araignées. À l'heure qu'il est, les Chevaliers d'une Justice Inéluctable, une confrérie dédiée à la profession de paladins (confrérie fort antipathique), écume les bois à la recherche de cet esprit malin. Ces chevaliers croiseront probablement le chemin des PJ.

Rencontres

La carte n° 1 présente la Forêt des Araignées et ses environs. Les rencontres, décrites ci-dessous, auront lieu à différents endroits, au milieu des bois.

A. Rumeurs
(le long de la route)

Alors que la troupe se dirige vers la Forêt des Araignées, elle rencontre une bande de voyageurs. Comme les aventuriers approchent, lisez ce qui suit :

> Devant vous, au beau milieu de la route, vous apercevez une poignée de voyageurs. Il y a là un marchand et sa carriole, chargée d'articles destinés à la vente, deux jeunes prêtres sur des poneys ainsi que plusieurs paysans à pied. Le marchand, un homme d'âge mûr, de forte carrure, vous hèle :
> « Bonjour ! s'exclame-t-il. Vous vous dirigez vers la Forêt des Araignées ? À votre place, je serais prudent. »

Montagnes de la Bouche du Désert

Forteresse de l'Œil

La Forêt des Araignées

Échelle : 1 cm = 5 km



Si les aventuriers s'engagent dans une conversation avec les voyageurs, ils auront vent de certaines rumeurs.

- Des gobelins et autres créatures effectuent des raids à l'orée des bois.

- Un seigneur de la guerre maléfique, ou une liche hante la forêt, avec l'intention de conquérir les Vaux.

- Une forteresse construite d'os, humains et elfiques, a été érigée au cœur des bois.

- Plusieurs bandes d'aventuriers ont pénétré dans la forêt, en quête de cette puissance maligne et jamais, elles n'en sont revenues.

- Un groupe de puissants paladins est entré dans les bois.

Ces nouvelles pourront être rapportées par n'importe quel PNJ et varier dans les détails. Certains PNJ choisiront de débattre ces bruits : « Ils disent qu'une liche se terre dans les bois ! » « Naan, c'est un sorcier plus puissant encore que Bâton Noir ! » « C'est une liche, je te dis ! » etc.

La rencontre s'achèvera avec des mises en garde bien intentionnées mais ô combien effrayantes : la troupe ne devrait pas s'approcher de la Forêt des Araignées !

B. Signe révélateur
(près des bois)

Comme les PJ prennent congé de Heino et de sa caravane, et quittent la route, ils approchent à pas prudents de la lisière des bois. Là, les aventuriers découvrent des marques de lutte. Lisez ce qui suit :

> Près d'une futaie, vous apercevez un carré d'herbe noircie et foulée. Comme vous avancez, vous distinguez plusieurs corps gisant sur le sol. Il s'agit de dix cadavres humains et quatre dépouilles de chevaux, épinglés de flèches et de toute évidence achevés à coups de dagues et d'épées courtes. Les armures et les armes ont apparemment été arrachées aux cadavres, certaines épées cassées et lances brisées jonchent encore le sol. Vous remarquez du sang de gobelins dans les flaques d'eau alentour mais aucune trace de corps...

Une inspection minutieuse du champ de bataille révélera de nombreuses empreintes, à la fois de gobelins, de chevaux et d'humains. Ainsi que plusieurs traces étranges, impossible à identifier — celles de quelques githyanki qui accompagnaient la bande de gobelins. De bons traqueurs seront en mesure de recréer la scène de la bataille : des humains, à cheval, sont tombés dans une embuscade tendue par les gobelins qui, tapis dans la futaie, les ont dardés de flèches. Puis, ces gobelins ont sonné la charge. Selon toute probabilité, ils ont utilisé à tour de bras le feu et des sortilèges magiques destructeurs tels que *projectile magique*. Les corps des voyageurs ont été pillés et il ne demeure aucune trace des gobelins. Ni de matériel réutilisable...

C. La cabane du bûcheron
(à l'orée du bois).

À la lisière de la forêt, la troupe découvre un autre foyer de tragédie.

> Vous apercevez les ruines encore fumantes d'une hutte de bois, la demeure d'un bûcheron ou d'un chasseur. Dans les rondins restants sont fichées des dizaines et des dizaines de flèches. La cabane a été entièrement dévalisée et les étroites dépendances réduites en poussière. Plus loin, vous distinguez deux dépouilles de chevaux et le corps inanimé d'une vache dans les ruines du corral cependant que ceux qui ont habité là — une femme, son époux et un jeune fils — gisent sur le sol, sauvagement lacérés. Tout à coup, un gémissement s'élève près de vous. Vous baissez les yeux, la femme vit encore.

Cette femme a été réduite à -9 points de vie, et rendra son dernier souffle en un round à moins qu'on ne lui administre des premiers secours ou des sortilèges de guérison. Si elle recouvre la santé, elle narrera l'histoire suivante :

> « Ce sont les gobelins, commencera-t-elle, d'une voix aux accents douloureux. D'habitude, ils ne quittent jamais les profondeurs des bois — depuis des années, ils n'avaient pas attaqué. À plusieurs reprises, nous avons même réussi à faire du commerce avec eux. Mais voilà qu'aujourd'hui, ils s'en sont pris à nous. Ils étaient étrangement accoutrés — de riches vêtements élégants. Des créatures les accompagnaient, des créatures que je n'avais jamais vues dans les parages — grandes, au teint pâle, sanglées d'armures bizarres. Roland a voulu que nous nous échappions mais ils nous ont assaillis de flèches. Mon Dieu... ! Ils ont tué tout ce qui bougeait et ont saccagé la maison... »



Cette femme, du nom d'Elseth, recouvrera la santé si on l'y aide, mais elle devra être conduite à Valombre. Si les PJ retournent jusqu'à la grand-route, ils croiseront des voyageurs qui accepteront de mener Elseth jusqu'aux Vaux. Les aventuriers pourront également la laisser entre les mains d'un ou deux PNJ ou plus simplement, l'envoyer seule sur la route de Valombre. Elle survivra de toute manière, mais de bons traitements vaudraient aux PJ des bonus aux PX, à la discrétion du MD. De la même façon, une rude attitude coûterait une pénalité aux PJ.

Les rencontres suivantes auront lieu après que les PJ auront pénétré sous le couvert des arbres. Le MD décidera de la chronologie. Toutefois, le chapitre devra s'achever avec la découverte de la forteresse de cristal appartenant à l'*Œil*.

D. Les espions dans la forêt

Au choix du MD, les PJ pourront faire des rencontres d'intérêt mineur, histoire de faire avancer les choses, dès l'instant où ils se seront enfoncés dans le sous-bois. Après une heure ou deux de route, ils feront la rencontre suivante.

Faites faire aux PJ des jets d'Intelligence. Le MD pourra jouer pour les membres PNJ de la troupe. Ceux qui réussiront ces jets seront en mesure d'apercevoir une poignée de petits humanoïdes cachés dans les fourrés, devant la troupe. Il s'agit d'éclaireurs de la tribu gobeline des Nobles Preux, ayant l'ordre d'observer et non d'engager les conflits. Si ces humanoïdes se rendent compte qu'ils sont observés, ils prendront la fuite. Qu'ils parviennent à prendre la poudre d'escampette ou non dépend uniquement du MD, mais s'ils sont capturés, ils se borneront à dire qu'ils sont les « Nobles Preux » et qu'ils surveillent les intrus qui osent violer l'enceinte de « leur » domaine.

Si personne ne les aperçoit, les membres de la troupe pourront entendre ces éclaireurs quand ces derniers rebrousseront chemin. Dans ce cas, les aventuriers n'auront pas le temps de les poursuivre, les gobelins se seront d'ores et déjà évanouis dans la nature.

E. Les Dragons du Valplume

Theruvan Blanchamp et les Dragons du Valplume ont eu vent des rumeurs qui circulent sur le puissant esprit malin et le fabuleux trésor de la Forêt des Araignées. Craignant de perdre le contrôle de sa bande d'« aventuriers », Theruvan l'entraîne dans les profondeurs des bois, inconscient du danger qui y règne. Les PJ rencontreront les Dragons pendant une halte de ces derniers et découvriront alors les faiblesses des dispositions de sécurité de leur campement. Lisez à haute voix :

> Devant vous, surgit une silhouette de taille humaine. Vous vous approchez, elle reste immobile. Vous réalisez alors qu'il s'agit d'un jeune homme caparaçonné de morceaux de cuirasse hétéroclites, armé d'une large épée. Il est accoté contre un arbre, les yeux clos. Il ronfle.

Cet homme est Druvus. Il est supposé monter la garde mais pour l'instant, il s'octroie une petite sieste. Les PJ ont différentes options. S'ils choisissent de réveiller Druvus, ce dernier brandira aussitôt son épée et proclamera les PJ prisonniers. Si les personnages acceptent de le suivre docilement, il les emmènera jusqu'à son campement, où ils rencontreront Theruvan et d'autres Dragons du Valplume, comme on vous le décrit plus loin.

Si les PJ l'ignorent et continuent leur chemin, le garde se réveillera alors en sursaut et criera : « Des orques ! Des gobelins ! À l'aide ! Aux armes ! » Theruvan apparaîtra aussitôt, suivi des autres Dragons du Valplume, prêts à lancer l'offensive.

Une fois que Theruvan aura compris que les PJ ne sont ni des orques, ni des gobelins, ni des monstres des enfers ou autres créatures malignes, il reprendra du poil de la bête, s'autorisant quelques remarques désagréables à l'endroit des PJ.

« Qui êtes-vous, et que faites-vous ici ? Un mal terrifiant sévit dans ces bois, vous savez. »

« Vous devriez prendre garde. Nous avons bien failli vous tuer tous. »

« Vous auriez tout intérêt à laisser l'exploration de la forêt à des aventuriers aguerris. C'est bien trop dangereux pour des amateurs. »

« Que sous-entendez-vous ? Évidemment que nous sommes des aventuriers expérimentés ! Pour qui nous prenez-vous ? Pour une bande de garçons de ferme ? »

« Vous commencez à m'agacer avec vos grands airs ! Pourquoi ne nous laisseriez-vous pas tranquilles ? »

Theruvan ne parvient plus à dissimuler sa nervosité, alors qu'il devient évident qu'il n'est qu'un paysan sans la moindre expérience, qui ne sait même pas ce qu'il fait. Si on le questionne au sujet du « Mal » qui s'abrite dans la Forêt des Araignées,



il restera évasif, car, bien entendu, il ignore ce dont il s'agit vraiment. Il pense à une liche, ou encore à un dragon.

Les autres Dragons du Valplume réagissent tous de manière différente à son discours. Sydala est d'abord de l'avis de Theruvan, mais bien vite, elle retourne sa veste et suggère au jeune homme d'écouter les PJ et de reconsidérer son projet de s'enfoncer dans ces bois dangereux. Darial garde le silence mais son expression en dit long sur son anxiété. Druvus, lui, acquiesce à tout ce qu'avance Theruvan, opinant du chef avec enthousiasme, et réfutant les dires de la troupe. Theruvan lui-même, excédé, finira par lui intimer l'ordre de se taire. Rynda enveloppe le chef des Dragons du Valplume d'un regard méprisant pour l'accuser ensuite de n'être qu'un parfait idiot.

Ce qui adviendra des Dragons du Valplume après cette scène ne dépend que du MD, et de la manière dont ces jeunes aventuriers s'inscriront dans l'épopée des PJ. Theruvan peut finalement reconnaître que cette expédition dans la forêt est une grossière erreur et décider de reconduire ses compagnons chez eux à moins que le MD ne reporte toute décision à plus tard, en faisant en sorte que les Dragons tournent le dos à leur chef et qu'on n'entende plus jamais parler de lui. Les Dragons pourront croiser de nouveau la route de la troupe, en intervenant à des moments inopportuns au plus grand dam des aventuriers — en étant arrêtés par les Chevaliers d'une Justice Inéluctable ou en se retrouvant prisonniers de la forteresse de l'*Œil*, requérant dans ces deux cas de figure, le secours de la troupe.

F. Les Chevaliers d'une Justice Inéluctable

Sire Talvis et sa bande de paladins zélotes ont pénétré dans la Forêt des Araignées et ont passé ces derniers jours à combattre les gobelins, les githyanki, les ettercaps et autres membres de l'entourage de l'*Œil*. Naturellement, ils sont sur le qui-vive et font montre d'une grande vigilance. Fanatiques quand il s'agit de défendre la loi et la justice ! Lorsqu'ils rencontreront la troupe, ils feront en sorte de lui rendre les choses difficiles, à force d'exigence.

Cette rencontre se déroulera pendant une trêve, après une bataille ou alors un soir, au campement. Le MD pourra permettre aux personnages de faire des jets d'Int ou de « détection des bruits » afin de détecter la proche présence des Chevaliers mais nonobstant leurs réactions à la situation, la rencontre aura lieu. Lisez ce qui suit :

> Une haute silhouette, vêtue des pieds à la tête d'une armure flamboyante, surgit des fourrés. Elle porte une immense épée d'argent damasquinée de runes étranges. Sa visière relevée vous permet d'entrevoir un visage sur lequel est peinte une détermination implacable. D'autres guerriers apparaissent, accoutrés de la même manière.
>
> « Qui êtes-vous ? demande le premier homme, d'un ton cinglant. Et que fichez-vous dans le domaine du Mal ? »

Si les PJ choisissent d'attaquer, ils auront du fil à retordre avec ces chevaliers illuminés. Vous trouverez les caractéristiques de Sire Talvis et de ses paladins dans le chapitre **Personnages**. Selon toute vraisemblance, les PJ sauront tirer les conséquences de l'apparence de Talvis et de son discours, et éviteront de lancer l'offensive.

Les Chevaliers d'une Justice Inéluctable sont ici pour déraciner le mal, convaincus d'être supportés par les dieux. Le fait qu'il n'y ait aucune personne foncièrement maléfique dans la troupe ne les arrête pas, ils sont persuadés que tout le monde peut être corrompu par les forces du mal.

Ils n'épargnent donc pas les aventuriers, les assourdissant de leurs expériences passées et des motifs de leur présence dans la forêt. Ils se refusent à fournir la moindre information quant à leur exploration et expliquent à la troupe que si elle ne veut pas être considérée comme étant l'alliée du mal, elle doit quitter sur-le-champ la forêt. Voici plusieurs de leurs commentaires :

« Qu'est-ce qui vous amène ici, sinon apporter le trouble ? »

« Êtes-vous de mèche avec les forces ténébreuses de la forêt ? Quelle ascendance ont-elles sur vous ? »

« Pourquoi devrais-je vous croire ? Même l'âme la plus pure peut-être corrompue par la perversité ! »

« Que cachez-vous ? Vous ne pourrez échapper longtemps à la blancheur de la vérité ! »

« Seuls des idiots ou des alliés des ténèbres resteraient dans cette forêt. Alors qui êtes-vous ? »

« Quelles forces du mal avez-vous vu ici ? Dites la vérité ou il vous en coûtera ! »







Si les aventuriers révèlent le véritable objet de leur mission — localiser et récupérer l'*Œil du Dragon*, les paladins pourront les croire ou non (le MD choisira), ou ordonner qu'on les conduise jusqu'à l'artefact pour qu'ils puissent « s'en débarrasser ». Cette alternative risque de se révéler un peu plus délicate. Talvis exigera de prendre le commandement de la troupe, et se montrera fort ennuyeux. La meilleure façon de se sortir de ce mauvais pas est de séparer les chevaliers des PJ dès la prochaine mêlée, laissant les personnages voler de nouveau de leurs propres ailes. Enfin, les chevaliers peuvent tout simplement décider que les PJ sont des suppôts du mal et attaquer, ce qui résulterait en une violente altercation. Une manière de réduire le nombre des personnages…

G. Le bouffon

Il y a de cela quelques semaines, un groupe de chasseurs de la noblesse sembienne pénétrait dans les bois, pour une chasse au monstre. En quelques jours, ces nobles, fiers et arrogants, sont réduits à de simples animaux aux abois, traqués par les Nobles Preux, les githyanki, les ettercaps, les araignées géantes et autres habitants des bois. Le seul survivant, un bouffon du nom de Yulf, erre à présent dans la forêt, égaré. Non que ce dernier détail fasse une quelconque différence, Yulf a totalement perdu l'esprit et il ne se souvient même plus de ce qui lui est arrivé. La rencontre des aventuriers avec ce bouffon est destinée à accroître le malaise et le mauvais pressentiment qui leur nouent la gorge, à propos de ces bois et de leurs habitants. Lisez ce qui suit à haute voix :

> D'un fourré, à seulement quelques pas de vous, s'élève un rire frénétique et un bruissement de feuilles.
>
> « C'est moi ! hurle brusquement une voix. Je suis ici pour vous faire rire ! Ne suis-je pas amusant ? Ne vous plais-je point ? Pourtant, je ne désire que divertir le Maître. N'hésitez pas à me donner une raclée si mes plaisanteries et mes bouffonneries vous déçoivent, car je suis votre serviteur en toutes choses ! »

La troupe décidera probablement d'enquêter ; si elle ne le fait pas, Yulf demeurera dans leur sillage, les assaillant de remarques sans queue ni tête, attirant les monstres et se révélant un véritable casse-pieds.

Si les personnages s'approchent et essaient de tirer Yulf du buisson, lisez ce qui suit :

> Dans un craquement de branches, un être émerge du fourré. C'est un humain, sale et en guenilles, avec un regard affolé. Homme ou femme, vous ne pourriez le dire. Il porte des vêtements en lambeaux qui autrefois ont dû être de somptueux habits. Il est coiffé d'un tricorne aux couleurs fanées. Seule une clochette de cuivre y demeure attachée, contrastant avec l'apparence maculée de cet être. Il tient dans une main une courte baguette au pommeau sculpté d'un visage humain, au regard polisson.
>
> « Je suis Yulf ! déclare-t-il, en roulant des yeux. Le plus grand bouffon de toute la Sembie ! Je le sais, parce que mon Maître me l'a souvent répété. Je crois que j'ai perdu mon Maître. Il semblait distrait la dernière fois que je l'ai vu. Peut-être parce qu'il a perdu la tête ; il l'a égarée. Son ami, Sire Marvol, paraissait malheureux, comme… Au fait, ajoute-t-il en se tournant vers vous, j'ai l'impression de vous avoir déjà rencontré quelque part. »

Il ne sert à rien d'essayer de lui faire entendre raison. Yulf est incapable de réfléchir sainement. Il nommera tour à tour des noms d'amis, de compagnons, demandant aux PJ s'ils les connaissent. Puis il se mettra à marmotter à propos de « petits chevaliers » qui seraient en butte avec Sire Marvol et le maître de Yulf, le Baron Grunder. Il fera également mention d'araignées, de « grands types » (les ettercaps), et de « petits rigolos » (les githyanki). Toutefois, il ne fournira que peu d'informations utiles.

La folie de Yulf est trop avancée pour essayer de la soigner sans un sort de *guérison* cléricale ou autre sortilège — sorts qui ne sont probablement pas du niveau des aventuriers. Si néanmoins elle est enrayée, Yulf recouvrera un peu de son bon sens sans pour autant redevenir le jovial bouffon qu'il était autrefois. Cependant, s'il est partiellement guéri, il parlera à la troupe du désastre qui s'est produit dans la forêt et expliquera comment ses compagnons ont été abattus un à un par les gobelins, les githyanki, les ettercaps et autres créatures et comment lui, seul survivant du carnage, erre depuis des jours dans le sous-bois. Il pourra également intégrer la troupe en tant que PNJ, en qualité de voleur de premier niveau.

Si, en revanche, il n'est pas soigné, Yulf restera en compagnie de la troupe seulement dans l'hypothèse où il sera physiquement réfréné, inconscient ou frappé d'incapacité. Sinon, il prendra ses jambes à son cou et s'enfuira dans la forêt. Le MD pourra faire en sorte que les personnages le rencontrent derechef en quittant plus tard les bois et le conduisent à Valombre



pour qu'il y soit soigné, à moins qu'ils ne préfèrent le laisser disparaître à jamais.

H. Les attaques (en quelque sorte) de Sabbas

Le MD devra se rappeler l'existence du magicien maléfique, Sabbas, et se demander légitimement ce qu'il a pu bien faire depuis le début de l'aventure. Frustré jusqu'à sombrer dans la folie après l'infructueuse tentative de ses nombreux agents de capturer Marcus, il suivra la trace de Felibarr Noirelance jusqu'à la scène de la bataille avec les aventuriers. À partir de là, il filera la troupe jusque dans la Forêt des Araignées. Malgré sa démence, Sabbas demeure un dangereux adversaire, comme de nombreux ettercaps, araignées géantes et autres habitants des bois s'en sont rendus compte, à leur détriment.

Comme Sabbas joue un rôle important dans la confrontation finale avec l'*Œil du Dragon*, ses contacts avec les PJ seront limités, même s'il réussit jusque là à les rendre nerveux. Tout d'abord, il a parsemé la forêt d'un certain nombre d'images totalement illusoires de sa personne, reproductions qui errent au gré des chemins, en gémissant : « Rendez ce que vous avez volé ! Rendez ce qui ne vous appartient pas ! Rendez-le moi ou je vous détruirai ! » et autres menaces... Ces projections équivalent à des *forces fantasmatiques majeures*, hormis le fait qu'elles sont « automatiques » et se déplacent sans que Sabbas ait à les actionner. Les aventuriers en croiseront une ou deux et, avec l'interprétation quelque peu troublante qu'en fera le MD pour rehausser l'étrangeté de l'expérience, prendront leurs jambes à leur cou, terrifiés quand ils se rendront compte que toutes leurs armes de tir, tous leurs sorts de projectiles ne peuvent rien contre ces images.

Pour compliquer encore les choses, Marcus paniquera, la première fois qu'il apercevra l'une de ces reproductions et hurlera : « C'est lui ! Il est venu pour me tuer ! » avant d'essayer de s'enfuir. Un MD ambitieux choisira d'intégrer l'incident dans l'aventure, faisant en sorte que Marcus soit capturé par les githyanki ou les gobelins, et emprisonné dans la forteresse de l'*Œil* d'où il faudra par la suite l'en sortir.

Sabbas pourra également intervenir en personne en semant la panique avec des sorts de projectiles, et en criant : « Rendez ce que vous avez volé ! » avant de disparaître dans les profondeurs de la forêt. En associant ces deux rencontres, le MD parviendra sans nul doute à plonger les joueurs dans une véritable frénésie.

Toutefois, Sabbas ne se battra pas jusqu'à la mort et s'arrangera pour ne pas être capturé. La sirène de l'*Œil du Dragon* retentira dans son esprit, le faisant se hâter vers la forteresse. Il y parviendra avant les PJ et sera pris au piège de l'*Œil*, une nouvelle fois. En effet, Sabbas devra être à portée de main pendant la bataille finale.

I. Les ennemis de l'Œil

Les autres habitants de la Forêt des Araignées ont été les victimes des Nobles Preux et autres alliés de l'*Œil du Dragon*. Les autres tribus de gobelins, qui ont depuis toujours cordialement détesté les Preux pour leur attitude suffisante et leur comportement anti-gobelin, en éprouvent une grande frustration. Les conditions devenant de plus en plus difficiles pour eux, ils sont prêts à offrir leur aide aux aventuriers. Lisez ce qui suit à haute voix :

> Une voix, quelque peu gutturale, retentit à quelques pas de vous.
>
> « Bonjour ! Nous voulons vous parler. S'il vous plaît, n'attaquez pas ! Nous vous promettons de ne pas vous faire de mal... »





Si les PJ répondent, continuez la lecture du texte ci-dessous. Sinon, les gobelins essaieront d'établir la communication plusieurs fois et devant le silence des personnages, abandonneront.

> Un gobelin, de petite taille, nerveux à première vue, s'approche de vous, brandissant bien haut un morceau d'étoffe blanche.
> « Bonjour, bafouille-t-il d'une voix hésitante. Vous n'allez pas me tuer ? »

Ce gobelin est le représentant de plusieurs tribus de la forêt : les Mains Sanglantes, les Tueurs Sans Merci et les Petits Déplaisants (les membres de cette dernière tribu étaient bouleversés, tous les noms intéressants avaient été déjà attribués...). Il se prénomme Glixx et demande aux PJ de l'aider à déloger le « nouveau patron ». Ce dernier peut compter sur l'appui de forts puissants alliés et a recruté les Nobles Preux — que Glixx surnomme les « Poules Mouillées ».

Glixx offre de guider les PJ jusqu'à la forteresse de cristal de l'*Œil*. Il a accès à plusieurs *potions de soins*, ainsi qu'à quelques doses d'un antidote contre le poison des ettercaps, que les gobelins obtiennent à partir d'un mélange d'herbes. Si les PJ acceptent son offre, Glixx leur remettra plusieurs de ces potions et les conduira jusqu'à la forteresse. D'autres rencontres peuvent néanmoins jalonner la route des personnages.

Si les PJ rejettent l'offre de Glixx, ce dernier piquera une colère, geignant, suppliant, implorant leur aide — jusqu'à s'accrocher à la jambe d'un des personnages en pleurnichant. Si les PJ ne se laissent pas amadouer, il s'éloignera vers les fourrés, tout en pleurant. Les personnages en seront bourrelés de remords.

J. La Gardienne

Comme les personnages s'enfoncent plus loin dans la forêt, ils entendent des bruits de lutte dans le lointain — un cliquetis d'armes, des cris inhumains et des rugissements terribles. S'ils décident d'aller voir ce qui se passe, lisez ce qui suit :

> Une vision cauchemardesque s'offre tout à coup à vous. Une bande de huit gobelins, tout de soie et de fines dentelles vêtus, mène le combat contre un gigantesque ours brun. Comme vous assistez sans mot dire à cette scène d'une violence incomparable, l'animal assène un terrible coup de patte à l'un de ses adversaires, envoyant le gobelin s'écraser contre un arbre. Au même instant, un compagnon du malheureux fond sur l'ours et tente de l'embrocher. L'épieu ne parvient qu'à faire enrager la bête féroce, qui frappe de nouveau, tuant un deuxième gobelin.

Si les PJ interviennent, les gobelins en profiteront pour fuir. Si, au contraire, les personnages se contentent de regarder, lisez le paragraphe suivant :

> Tout à coup, deux étranges créatures pénètrent dans la clairière. Grands, mais de maigre corpulence, ils ont tous deux le teint jaunâtre et les yeux noirs brillants. Ils portent une armure sophistiquée et des épées noires à deux mains. La première créature fonce sur l'ours, le blessant avec son arme. La bête pousse un horrible cri et s'apprête à charger ces deux nouveaux attaquants.

Les créatures ne sont autres que des guerriers githyanki armés d'*épées bâtardes +1*, capables de blesser un ours-garou. Si les PJ n'interviennent pas, le githyanki achèvera la bête. D'autre part, si les PJ lancent l'assaut maintenant, les gobelins, ragaillardis par l'arrivée de leurs alliés, riposteront férocement en les attaquant.

Une fois les gobelins et les githyanki éliminés, lisez ce qui suit :

> L'ours vous fixe d'un regard étrangement intelligent avant de brusquement, se rétrécir et se métamorphoser en une plantureuse jeune femme rousse.
> « Merci, déclare-t-elle, j'aurais pu m'en débarrasser moi-même mais j'apprécie votre aide. Je m'appelle Turekana. Je suis la gardienne de ces bois. »

Reportez-vous au chapitre **Personnages** pour de plus amples informations sur cette Turekana. Pour témoigner de sa reconnaissance, elle fournira, à sa manière — plutôt bourrue — des renseignements aux PJ sur la situation régnant dans la Forêt des Araignées. Elle sait que les gobelins et les githyanki travaillent de mèche et qu'une mystérieuse construction de cristal est apparue au cœur de la forêt. Elle donnera les directions à suivre pour se rendre jusqu'à la forteresse mais refusera de les y accompagner parce que, selon son expression, ça pue la sorcellerie à plein nez, et qu'elle préfère s'en tenir éloignée.

K. Les Nobles Preux

Depuis l'instant où ils sont entrés dans la forêt, les aventuriers sont étroitement surveillés par les différents alliés de l'*Œil du*





Dragon. Comme ils approchent du cœur des bois, les PJ essuient les attaques des acolytes les plus ennuyeux de l'*Œil*, la tribu des gobelins connue sous le nom des Nobles Preux. Lisez à haute voix ce qui suit :

> Vous entendez un léger bruissement dans les fourrés devant vous, et brusquement, un être étrange apparaît. Vous reconnaissez en lui, un gobelin, vêtu de manière plutôt incongrue — il porte une élégante tunique de velours, ourlée de dentelles, des caleçons de soie et de hautes bottes avec des éperons ainsi qu'un large chapeau flanqué d'une plume.
>
> « Ohé, voyageurs ! déclare-t-il d'un ton affecté. Qu'est-ce qui vous amène sur le domaine des Nobles Preux, fine fleur de la chevalerie gobeline ? »

Selon toute vraisemblance, les personnages attaqueront, mais si par hasard, ils continuaient à deviser avec le gobelin, celui-ci ferait durer la conversation, usant des propos ci-dessous :

« Si vous êtes venus croiser le fer avec nous, attendez-vous à une grande leçon d'humilité ! »

« Nous, les Preux, ne sommes d'autre qu'honorables — je vous laisse une dernière chance de vous enfuir, si vous restez, c'est à vos risques et périls. »

« Si vous refusez de déguerpir sur-le-champ, je crains que nous ne devions nous en charger, d'une manière peu courtoise ! »

« Bande de vagabonds ! Venez, venez vous frotter à la lame de nos épées, si vous en avez le courage ! »

« Chaaaaaargez ! »

La troupe devra combattre environ 20 gobelins Nobles Preux — le nombre peut être réduit ou augmenté au gré du MD afin d'offrir un défi convenable à la troupe. Comme je l'ai déjà mentionné, les Preux préfèrent les combats d'honneur, comme le duel mais cela n'empêchera pas certains d'entre eux d'encercler les personnages et de les prendre à revers. Si le MD le souhaite, ils pourront être accompagnés d'une poignée d'ettercaps.

Les Preux ont un moral à toute épreuve ; mais si le combat tournait à leur désavantage, ils battraient en retraite, en accablant la troupe de sarcasmes et d'insultes : « Vous croyez nous avoir battus ? Attendez un peu ! Nous nous reverrons ! »…

L. L'embuscade des ettercaps

Les ettercaps maléfiques qui servent l'*Œil du Dragon* ont tendu plusieurs pièges et filets pour capturer les imprudents qui tenteraient d'approcher la forteresse de cristal. Les personnages roublards pourront faire un jet de « détection de pièges » avant que la troupe ne pénètre dans certaines zones où sont tendues ces embuscades. Si ces dernières ne sont pas détectées, chaque membre de la troupe doit effectuer et réussir un jet de Dextérité pour les éviter. Ceux qui échoueront seront écrasés sous des rondins de bois, seront projetés dans des fosses profondes ou emprisonnés dans des toiles d'araignées, etc. Une fois que tous les PJ qui auront échoué seront prisonniers, 2 à 6 ettercaps attaqueront, tentant de réduire à l'impuissance les personnages libres, avec leurs poisons. Ces derniers pouvant être mortels, le MD pourrait leur donner accès à des objets magiques ou des sortilèges antipoison si les PJ n'en ont pas déjà.

M. Qu'est-ce qu'ILS font là ?

Cette rencontre devrait avoir lieu juste avant que les PJ ne trouvent la forteresse de cristal de l'*Œil*. Avec les Preux en déroute, les alliés de l'*Œil* réalisent à quel point les aventuriers représentent une menace. Les gardes de l'*Œil* sont une bande de githyanki, d'ordinaire confinés à leur plan astral. Conscients du danger qui guette leur maître, les githyanki ont décidé d'attaquer les PJ, de les détruire ou de les chasser de la forêt. Les githyanki sont dirigés par la liche maléfique, Thandraxx.

La carte n° 2, à la page suivante, présente le site où aura lieu la bataille. La légende ci-dessous, montre tous les combattants qui prendront part au conflit, ainsi que leurs stratégies.

a. Thandraxx

La liche donnera l'assaut en lançant sur la troupe, une *boule de feu*, un *éclair* ou autre sort du même acabit, puis un tir nourri alors que la mêlée progressera. Thandraxx ne se risquera pas à participer à la bataille, préférant compter sur des attaques magiques.

b. Les mages githyanki

Deux jeteurs de sort githyanki assisteront Thandraxx avec des *projectiles magiques* et autres sortilèges d'offensive, commençant dès le round d'ouverture. À l'instar de la liche, ils resteront en dehors des combats.



c. Les guerriers githyanki

Dix guerriers githyanki attaqueront de tous bords cependant que les aventuriers tournoieront sous l'effet de l'assaut magique. Le nombre de guerriers peut être réduit ou augmenté, selon l'état de la troupe.

d. Les sergents githyanki

Deux guerriers de haut niveau accompagnent l'ennemi, restant toutefois en deuxième ligne pour aboyer leurs ordres. Si les PJ mènent la bataille, les sergents s'engageront dans la lutte pour gonfler le moral de leurs troupes et minimiser toutes les victoires que les PJ pourraient remporter.

Chaque guerrier githyanki possède un nécessaire de survie comprenant un paquet de 3d8 gaufrettes (chacune fournissant le besoin nutritionnel pour une journée), un couteau d'argent et une *potion de soins*. Les équipements des sergents sont pratiquement les mêmes, mis à part qu'ils contiennent en supplément une *potion de grands soins*. Ces potions sont efficaces sur les non-githyanki.

N. La forteresse de cristal (au cœur des bois)

Après la bataille avec les githyanki, la troupe atteindra enfin la massive construction de cristal que l'*Œil du Dragon* a érigée. Lisez ce qui suit à haute voix :

> Devant vous, une lumière se découpe contre les ténèbres des bois. Comme vous approchez, vous découvrez plusieurs arbres déracinés. À leur place se dressent de hautes colonnes de cristal qui, sous les dards du soleil, étincellent de tous leurs feux.
>
> Ces colonnes se hissent jusqu'au ciel, aussi hautes que les arbres voisins. Entre ces œuvres de cristal, vous apercevez des dômes d'un matériau scintillant et, plus loin, de petits humanoïdes qui s'agitent en tous sens avant de disparaître derrière les colonnes. L'angoisse règne en ces lieux et brusquement, vous éprouvez un sentiment de terreur incoercible.
>
> « Il est là, déclare Marcus d'un ton qui se veut calme mais qui ne cache pas son appréhension. Je le sens. Ne me demandez pas pourquoi, je sais seulement qu'il est là. »

1 cm = 1,20 m
A. Thandraxx
B. Mages githyanki
C. Guerriers githyanki
D. Sergents githyanki

L'embuscade des githyanki





Chapitre 2

Où, grâce au concours du célèbre Volothamp Geddarm, de nombreux mystères sont enfin éclaircis — trop d'ailleurs pour que nous puissions vous les exposer dans ce court résumé. Bien que son contenu intellectuel soit dense, ce chapitre offre suffisamment de jeu de lames et de magie pour satisfaire même le plus blasé des lecteurs. Hélas ! Il n'y a que peu de choses à se mettre sous la dent dans la forteresse de cristal de l'artefact diabolique.



Ce chapitre se déroulera d'une manière quelque peu entrecoupée, selon les décisions prises par les PJ. La troupe se lancera peut-être dans l'exploration de la forteresse pour s'y introduire furtivement et donner l'assaut. Le MD se renseignera sur la disposition des pièces de la forteresse pour se parer à toute éventualité. Le chapitre s'achèvera avec deux confrontations, celle avec l'*Œil du Dragon* et celle de Marcus Badine avec son destin.

La rencontre avec Volo

L'élément essentiel de ce chapitre sera sans nul doute la rencontre de la troupe avec Volothamp Geddarm, l'écrivain itinérant à qui Marcus a voulu faire endosser le vol de l'*Œil du Dragon*. Le lieu où cette rencontre aura lieu est à déterminer : à l'extérieur de la forteresse cependant que les aventuriers s'y dirigent, dans les couloirs de la forteresse ou dans un de ses cachots où Volothamp serait retenu prisonnier, après que la troupe a été capturée.

Sans que l'endroit ait une quelconque importance, la rencontre doit avoir lieu de manière à ce que les PJ obtiennent des informations essentielles sur la façon de tenir en échec l'*Œil du Dragon*. Lisez à haute voix les paragraphes suivants, selon les besoins :

> Vous apercevez un superbe échantillon de la gent masculine humaine. Il est vêtu d'une large tunique, jadis blanche, d'une veste de cuir et de culottes, coiffé d'un béret de velours, aux couleurs passées, et affublé d'une longue plume qui pend tristement sur son oreille.
>
> « Bonjour ! salue-t-il. Je vous cherchais. »
>
> Il décoche un regard contrarié en direction de Marcus.
>
> « Je suis Volothamp Geddarm. Je crois, ajoute-t-il sans quitter le jeune homme des yeux, qu'on a essayé de me supprimer à cause de vos facéties. »
>
> Marcus baisse la tête, contrit.
>
> « J'en ai bien peur, bafouille le jeune homme. Veuillez me pardonner, je suis vraiment confus. »
>
> Volothamp le fusille du regard avant de rétorquer d'un ton méchant :
>
> « Il est un peu tard pour s'excuser, mon garçon ! J'avais déjà suffisamment de problèmes avec les magiciens pour que vous en rajoutiez, en m'accusant d'avoir volé ce fou de Sabbas. Donnez-moi une bonne raison de ne pas vous étriper ! »



Les PJ pourront alors intervenir, soit en permettant à Volothamp de donner une bonne leçon à Marcus (qui endurera le châtiment sans mot dire), soit en tentant de calmer les esprits et d'amadouer l'écrivain. Par la suite, ce dernier recouvrera sa placidité, assez en tout cas pour accepter de discuter.

« Imaginez le jour où j'ai appris qu'un autre magicien souhaitait lui aussi me voir mort, confie-t-il. Non que cela soit étonnant en soi, me direz-vous, mais je n'avais jamais côtoyé Sabbas. Alors j'ai mené mon enquête et j'ai découvert que pour une fois, j'étais totalement innocent. Je n'avais pas dérobé l'*Œil* à Sabbas. »

Les PJ lui demanderont probablement ce qu'il entend par l'*Œil*. Sinon, Marcus s'en chargera.

Volothamp reporte son attention sur Marcus.

« L'*Œil* ? interjette l'écrivain. Je parle bien sûr de cette satanée camelote des dieux que vous avez volée à Sabbas, petite crapule ! Il s'agit de l'*Œil du Dragon*, si vous ne le saviez pas ! »

Les yeux du jeune homme s'agrandissent.

« L'*Œil du Dragon* ? Mais j'ai déjà entendu ce nom ! C'était dans une berceuse que me chantait ma mère quand j'étais petit. »

Il fronce les sourcils un instant avant d'entonner :

Chante le blanc, chante le noir
Trois fois en avant, trois fois en arrière
Chante les chevaliers et la proche vengeance
Autour et autour de l'Œil du Dragon
Le ciel au-dessus de ta tête, la terre sous tes pieds
Le long du chemin en cercle tu iras
Implorer les dieux d'attacher, de lier
Autour et autour de l'Œil du Dragon…

« Je ne l'ai plus jamais entendue depuis, continue Marcus, d'un air pensif. Ma mère me disait que seule notre famille la chantait, comme elle l'avait chantée depuis des siècles.

— Ha, ha ! s'écrie Volothamp. J'ai parlé de l'*Œil* à Elminster. D'après lui, votre famille n'aurait rien à voir avec l'artefact. L'*Œil du Dragon* aurait été confié à une famille du nom de Héliorade, des gens qui ne seraient même pas de Toril. »

Marcus a blêmi.

« Mais l'"Héliorade" est un de nos bijoux de famille ! Normalement, il est conservé dans le caveau mais de temps en temps, dans les grandes occasions, mon oncle le sort. Il m'a toujours dit que ce bijou appartenait à notre famille depuis des siècles et qu'il était le symbole de notre nom. Héliorade signifie "badine solaire". »

Les PJ engageront une grande discussion avec Marcus et Volothamp et espérons-le, ils en viendront inévitablement à la conclusion que les Badine sont les descendants de la famille des Héliorade, qui, autrefois, auraient immigré sur Toril. Ceci expliquerait pourquoi Marcus a pu manipuler l'*Œil du Dragon* sans en subir les effets néfastes. Si les PJ ne comprenaient pas pourquoi Marcus doit parcourir le « chemin en cercle » autour de l'*Œil*, Marcus et Volothamp, eux, saisiraient aussitôt. Ce ne sera néanmoins pas aussi facile que lorsque Marcus a simplement pris l'*Œil*, comme on s'en rendra compte par la suite.

Cette rencontre conduira à la confrontation finale avec l'*Œil du Dragon*, comme on le décrira dans le paragraphe 8 ci-dessous.

La forteresse de l'Œil

Après que Marcus ait caché l'*Œil du Dragon* dans la forêt, l'intelligence maléfique de l'artefact s'est mise en branle. D'abord, l'*Œil* s'est entouré d'un treillage enchanté de cristal, puis a rameuté nombre de créatures qui se sont alliées à lui dans un désir commun de conquête et d'effusion de sang. Les PJ devront pénétrer dans cette forteresse pour vaincre l'*Œil*.

Le MD pourra animer l'exploration de la forteresse en provoquant plusieurs rencontres avec des serviteurs de l'*Œil* — les gobelins Nobles Preux, les ettercaps, les githyanki et autres êtres extraplanaires, tels que ceux décrits dans le paragraphe 5, ci-dessous.

1. Mur extérieur

La mince épaisseur du mur ceinturant la forteresse est trompeuse. Composé d'une substance cristalline transparente, ce mur requiert un jet d'Intelligence pour être vu. Il est fort probable que ceux qui ne le distinguent pas, le heurtent de plein fouet sans toutefois souffrir de sérieux dommages. Seul leur amour-propre pourrait en pâtir !



La forteresse de l'Œil

1. Mur extérieur
2. Les colonnes de cristal
3. Salles
4. La salle des clefs
5. Gemmes de transport
6. Les portes-gemmes
7. Le couloir extérieur
8. La salle intérieure



Il ne semble y avoir aucune porte ou ouverture dans ce mur extérieur. Seules les créatures sous le contrôle direct de l'*Œil du Dragon*, ou celles qui lui ont fait vœu d'allégeance, pourront le traverser sans entrave.

Il existe différentes manières de franchir ce mur de 360 mètres de hauteur. On peut l'escalader ou voler par-dessus. Les roublards n'auront pas le droit d'user de leur habileté à grimper aux murs, étant donné le caractère glissant de la surface. Un grappin et une corde pourront être utilisés, permettant aux personnages d'escalader ce mur.

Il est très résistant, pourtant on pourra le percer d'un trou suffisamment large pour qu'un humain s'y faufile en infligeant 100 points de dégâts avec n'importe quelle arme contondante. Attention ! La percée ne se fera pas sans bruit, elle risque d'attirer l'attention des défenseurs de la forteresse. Le nombre et le type de ces créatures dépendront du MD. Il y a de fortes chances néanmoins pour que les ettercaps et les Nobles Preux soient de la partie.

2. Les colonnes de cristal

La forteresse n'est pas tout à fait circulaire. Il existe un treillis formé de colonnes de cristal, qui s'érigent ici et là entre les arbres. Ces colonnes chatoient et s'irisent de différentes couleurs, dès l'instant où une lumière extérieure darde ses rayons sur elles. À l'instar du mur, elles sont solides au point de supporter plus de dommages que la troupe peut raisonnablement en causer. Les colonnes peuvent être néanmoins brisées, si on y met le temps et surtout si on fournit l'effort.

3. Salles

Plusieurs pièces ont été construites entre les colonnes de cristal, dômes pleins, complètement fermés, d'un matériau identique au sol. Chacune de ces salles possède une ou plusieurs entrées, fermées par d'immenses pierres gemmes à facettes multiples, entourées d'anneaux formés de ces mêmes pierres gemmes, toutefois plus petites. La plupart des portes s'ouvrent aisément dès qu'on touche à l'un de ces petits joyaux. D'autres, comprenant les entrepôts, ainsi que celles dont le MD jugera la sécurité importante, demandent qu'on touche une combinaison de pierres gemmes, dans un ordre bien précis, pour les ouvrir. Une fois que les PJ l'auront compris, le MD offrira un pourcentage de chances à chaque personnage afin qu'il devine la bonne « combinaison » avant de laisser ce joueur lancer les dés selon son pourcentage. L'Intelligence du personnage qui essaie d'ouvrir la porte, peut être ajouté au jet.

Les salles recèlent différents contenus et occupants, dont les caractéristiques sont à l'appréciation du MD. Quelques suggestions ci-dessous :

- 4-20 gobelins Nobles Preux. Chaque gobelin portera 3-18 pièces d'argent.

- 4-20 gobelins Nobles Preux, 2-8 gardes du corps gobelins et, si le MD le souhaite, le Roi Artemis lui-même. Ce dernier y conserve précautionneusement le butin de sa tribu. Un butin qui comprend 4.000 pc, 2.000 pa, un *manuel d'expertise martiale* (qu'aucun gobelin ne sait déchiffrer) ainsi qu'un *anneau de résistance au feu*.

- 2-8 ettercaps. Toute pièce occupée par des ettercaps sera munie de fils arachnéens, qui ralentiront ou immobiliseront les PJ s'ils attaquaient. D'une intelligence limitée, les ettercaps n'ont aucun trésor qui vaille la peine qu'on en parle.

- Les quartiers des githyanki. Ceux-ci abriteront 3-12 guerriers githyanki et, si le MD le désire, des mages, des mages guerriers et des sergents. Ils porteront des objets magiques appropriés à leurs niveaux, et chacun d'entre eux aura en sa possession 2-20 po, 10-60 pp ainsi que 2-8 gemmes.

- Un chevalier githyanki, deux sorciers et 3-18 guerriers. Le MD pourra à loisir ajouter des sergents, des mages et des mages guerriers. Il pourra en résulter une violente altercation, souhaitable dans le cas où la troupe se la coulerait vraiment douce et aurait besoin d'être réduite en effectif. Chaque githyanki a en sa possession des biens — comme il est décrit dans le paragraphe précédent — Le plus important trésor demeurant toutefois dans la salle principale de l'*Œil* !

- Parce que l'*Œil du Dragon* a attiré une grande variété d'êtres extraplanaires, certains d'entre eux pourront être trouvés dans ces salles, à l'intérieur de la forteresse. Le MD pourra les créer en se reportant au paragraphe cinq, ci-dessous.

- Thandraxx, la liche, a rejoint le camp de l'*Œil du Dragon* depuis déjà plusieurs mois mais commence seulement à douter des motivations de l'artefact. Si les PJ pénètrent dans la pièce où elle vit, lisez ce qui suit à haute voix :






> La salle est totalement vide, si ce n'est une petite plate-forme en pierre au centre. Une forme vivante est étendue sur cette plate-forme, elle se lève quand vous entrez. Avec horreur, vous découvrez la liche que vous avez combattu à l'extérieur de la forteresse.
>
> L'être lève une main.
>
> « Trêve ! fait-il d'une voix qui jadis avait dû être celle d'une femme. J'aimerais que nous parlions. »

Thandraxx veut sincèrement s'entretenir avec la troupe. Depuis quelque temps, elle soupçonne l'*Œil du Dragon* de nourrir d'autres desseins que la simple conquête de Féerune. Aujourd'hui, elle est persuadée que seul un désir de détruire motive l'artefact. Un désir que Thandraxx a grand-peine à accepter.

Si les aventuriers acceptent de discuter, Thandraxx s'enquerra de leur quête et leur demandera ce qu'ils savent au sujet de l'*Œil du Dragon*. Si Volothamp est de la partie, il aura tout loisir de fournir des renseignements, semblables à ceux évoqués dans la description d'Elminster. Si les PJ parviennent à convaincre Thandraxx que les véritables intentions de l'*Œil* ne sont autres qu'une destruction pure et simple et que l'artefact ne voit en cette liche qu'un vulgaire pion et un éventuel esclave, elle utilisera ses pouvoirs à l'encontre de l'*Œil*. Si les PJ se montrent raisonnables, la liche suggérera une alliance temporaire.

- Un entrepôt utilisé pour ranger des provisions telles que de la nourriture, des armes, des vêtements et le butin subtilisé aux voyageurs et aux caravanes. Si Les PJ étaient capturés, ils seraient enfermés dans une salle de ce genre, à la porte verrouillée par une combinaison compliquée de gemmes. Au cas où ils n'auraient pas encore rencontré Volothamp Geddarm, ils le retrouveraient ici.

Les Dragons de Valplume pourront également être découverts en de tels lieux, après avoir été victimes d'une embuscade tendue par les Nobles Preux. Theruvan se montrera plus arrogant que jamais, mais tous ses compagnons ne cacheront pas leurs désillusions.

4. La salle des clefs

Les portes du dôme intérieur, là où se trouve l'*Œil du Dragon*, ne s'ouvrent que grâce à ces « clefs » à la forme de gemme, conservées dans cette pièce. Celles-ci ressemblent à des dés octaédriques en cristal, environ de la taille d'un poing humain. Ces clefs sont nécessaires aux PJ pour pénétrer dans la salle principale. Chaque clef-gemme vaut 1.000 po. On ne peut accéder à cette pièce, gardée par cinq guerriers githyanki, que grâce à une combinaison de pierres gemmes (voir plus haut). Hormis les quatre clefs-gemmes, la salle renferme des lingots d'or d'une valeur de 250 po chacun, ainsi qu'un sac de 16 gemmes (5 x 10 po, 5 x 50 po, 3 x 100 po, 2 x 50 po, 1 x 1.000 po).

5. Gemmes de transport

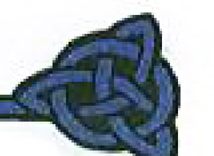
Ces courts obélisques, à trois côtés, sont des « transporteurs » magiques, utilisés par l'*Œil* pour amener ses alliés extraplanaires sur Toril. Le MD pourra simplement proposer aux personnages d'éclaircir le mystère des gemmes de transport ou alors, indiquer que la gemme s'anime dès que la troupe s'en approche. Quand la gemme sera en activité, il pourra, par l'œuvre de la magie, s'infiltrer l'une des créatures suivantes, déterminée au hasard.

2d10	Créature
2-3	Baatezu, abishaï noir
3-4	Diablotin, méphite de feu
5-6	Baatezu, abishaï rouge
7-8	Diablotin, méphite de glace
9	Palefroi de la nuit
10	Githyanki
11	Slaad rouge
12	Slaad noir
13-14	Diablotin, méphite de brume
15-16	Baatezu, abishaï vert
17	Élemental, salamandre
18-19	Baatezu, spinagon
20	Chevalier de la mort

6. Les portes-gemmes

L'*Œil du Dragon* s'est enfermé dans un cylindre de cristal, au cœur même de sa forteresse. Les seuls moyens d'y accéder sont de grandes portes-gemmes, comme on en décrit plus tôt. Chaque porte intérieure est dotée d'une niche — de la taille d'un poing — située en son centre, dans laquelle les clefs-gemmes (trouvées dans la salle 4) doivent être placées pour que le battant puisse s'ouvrir. Attention ! On ne peut ouvrir qu'une porte à la fois, en d'autres termes, les quatre gemmes n'ont pas besoin d'être glissées dans toutes les niches pour actionner l'ouverture du battant. Une fois la clef déposée, elle fusionnera avec la porte elle-même et ne pourra être retirée, sauf par décision de l'*Œil du Dragon*.







7. Le couloir extérieur

Un couloir circulaire entoure la salle intérieure. D'autres portes-gemmes permettent l'accès au lieu de repos de l'*Œil*.

8. La salle intérieure

Lorsque la troupe pénètre dans cette pièce, lisez à haute voix :

> La salle est une coupole entourée de hautes parois de cristal jaune et noir, au sol recouvert d'une substance noire comme le jais, brillante. Elle est baignée d'une lumière dorée. Au centre, trône une estrade circulaire où, à l'intérieur d'une colonne de lumière blanche, flotte un homme aux yeux caves, drapé d'une robe de magicien, brandissant à l'horizontale, devant lui, un objet qui ressemble fort à un sceptre.
>
> Marcus ouvre de grands yeux.
>
> « C'est lui, s'écrie-t-il. C'est Sabbas ! »
>
> Une voix caverneuse retentit alors dans la pièce tout entière, la voix du magicien.
>
> « Il n'y a plus de Sabbas ! tonne-t-il. Cet idiot d'humain n'est plus qu'un esclave à mon service ! Je suis l'objet que vous surnommez l'*Œil du Dragon*. Vous auriez pu me détruire, mais à présent, c'est vous qui allez mourir ! »

Le trésor des githyanki est également enfermé dans cette salle. Ce n'est pas pour autant que les PJ pourront s'en emparer tout de suite... Ils devront attendre. Ce trésor est composé de 9.000 pc, 12.000 pa, 16.000 po, 15 gemmes (4 x 10 po, 4 x 50 po, 3 x 100 po, 2 x 500 po, 1 x 1.000 po et 1 x 5.000 po), un *élixir de santé*, deux *potions de soins*, un *anneau des étoiles filantes*, une *scie fabuleuse* et un *cheval de pierre*.

La colonne de lumière est la dernière ligne de défense de l'*Œil* : impénétrable, elle ne peut être que détruite par 1.000 points de dégâts magique. Cela ne ressemble pas aux PJ d'infliger autant de dégâts en une seule fois, ils devront donc se rabattre sur la berceuse de Marcus, rappelée lors de la rencontre avec Volothamp Geddarm, plus tôt.

Cette chansonnette explique qu'un descendant de l'ancienne famille des Héliorade (tel que Marcus) peut annihiler les pouvoirs de l'*Œil* et convoquer les dieux qui l'ont créé en faisant trois tours en avant, trois tours en arrière autour de l'*Œil* avant d'appeler ces dieux sans manière particulière. Les autres vers (chanter le noir et le blanc, etc.) n'ont d'autres desseins que d'enjoliver la mélodie. Ils ne sont pas nécessaires pour l'accomplissement du rituel.





Si les PJ ne le devinent pas, faites en sorte que Marcus et Volothamp le suggèrent. Marcus lui-même devra tourner autour de l'*Œil* par trois fois — exigeant trois rounds — avant de l'effectuer en marche arrière, pour six rounds supplémentaires.

Lorsque Marcus commence à tourner autour de l'*Œil*, celui-ci comprend instantanément ce que cela signifie. Les portes-gemmes de la salle intérieure disparaissent et tous les alliés de l'*Œil* sont sommés d'attaquer. Les PJ devront retenir les assaillants pendant neuf rounds, le temps que le rituel soit accompli. S'ils ont réussi à mettre Thandraxx dans leur camp, elle les aidera. Sinon, la liche sera parmi les attaquants.

En outre, à chaque round, l'*Œil* lancera, des yeux de Sabbas, un missile aussi foudroyant que l'éclair tandis qu'il tournera sur lui-même comme une pirouette. Il attaquera comme un guerrier de niveau 20, infligeant 10d4 points de dégâts. Si l'*Œil* ne peut blesser Marcus, il dirigera sa furie contre la troupe pendant que ses alliés essaieront de toucher le jeune homme.

Le MD pourra sélectionner les attaquants parmi les alliés de l'*Œil*, décrits dans le chapitre **Personnages**. Ils seront pour la majeure partie des ettercaps et des githyanki, les gobelins étant d'aucun danger pour les PJ. Il est fort possible que l'*Œil* soit en mesure d'attirer des créatures bien plus puissantes encore, comme celles produites par les gemmes de transport dans la forteresse, créatures qui assailliront, elles aussi, les aventuriers.

Si les PJ étaient menacés d'être écrasés par l'ennemi, le MD pourrait faire surgir les Chevaliers de la Justice Inéluctable, qui hurleront des slogans tels que « En arrière, progéniture du Mal ! », « La justice triomphera ! », « Mort au chaos ! » et « Aïïie ! » Ces renforts seront peut-être suffisants pour distraire les forces de l'*Œil* et permettre à Marcus d'achever le rituel.

Une fois que ce dernier l'aura accompli avec succès, lisez ce qui suit à haute voix :

Vous entendez ce qui pourrait être décrit comme un cri d'agonie, cri émanant de l'*Œil du Dragon*. La colonne de lumière semble tout à coup se solidifier, puis craqueler avant d'exploser en des milliers d'éclats de verre. Une vague d'un rayonnement aveuglant vous enveloppe et vous vous sentez happés par des vents déchaînés. Vous êtes soulevés dans les airs et portés hors des confins de la forteresse.

Sur quelle distance voyagez-vous ? Vous ne pourriez le dire. Tout ce que vous savez c'est que vous atterrissez sur une immense plaine aux reflets d'argent. Tout autour de vous, s'érige un brouillard opaque tandis qu'au loin, vous distinguez des éclairs glissant d'un cumulo-nimbus à l'autre. Le soleil n'est pas au rendez-vous dans le ciel, pourtant aussi clair qu'en plein jour.

Vous et vos compagnons sont placés de la même manière que dans la forteresse. Près de vous, se relève péniblement Marcus. Au même instant, une voix puissante retient toute votre attention.

« Libre ! hurle-t-elle. Bande d'idiots ! Vous m'avez libéré ! L'*Œil du Dragon* est libre ! »

Là, où quelques minutes plus tôt se tenait l'*Œil du Dragon*, est posté un être immense et repoussant. D'une forme vaguement humaine, il ressemble davantage à un dragon gigantesque, à huit pattes, flanqué de deux immenses ailes noires. À ses pieds, gît le magicien Sabbas, gémissant faiblement. Le mal et le désespoir émanent de cette chose « draconique ». Celle-ci vous fixe d'un regard haineux.

« Vers de terre pathétiques ! gronde-t-elle d'une voix qui résonne jusqu'au tréfonds de votre être. Je ferais en sorte que vous me suppliez de mourir ! »

Marcus détaille la créature un instant avant de se tourner vers vous.

« Je crois, bredouille-t-il, que nous avons un problème. »





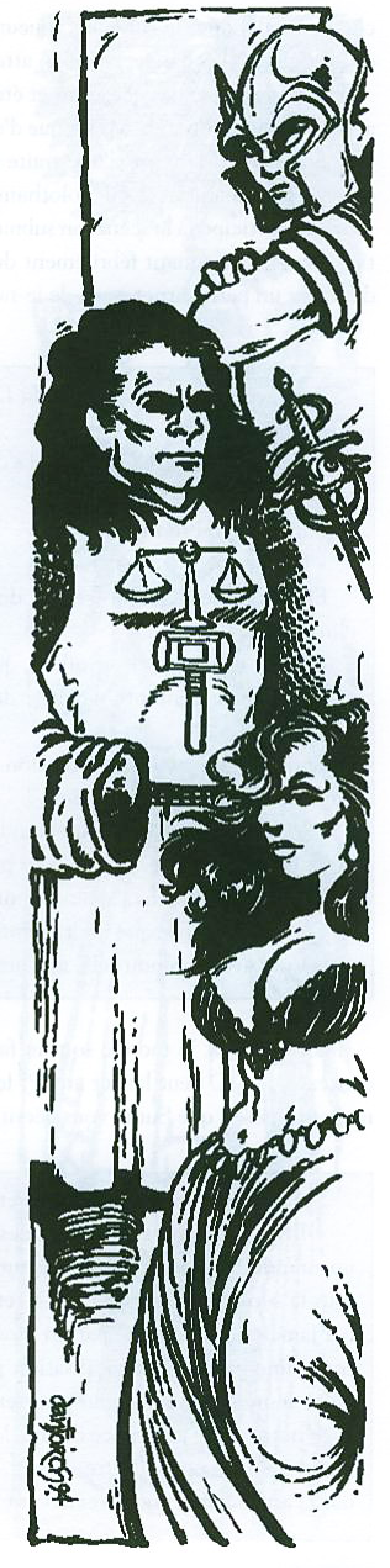

Chapitre 3

Nos héros auraient-ils libéré par inadvertance une force d'un mal inestimable ? En tout cas, ils en sont persuadés… Seul le lecteur en saurait davantage. Dans ce chapitre qui annonce la fin de l'aventure, nombre d'énigmes sont élucidées, parmi lesquelles la destinée du maléfique Sabbas, la véritable nature de l'Œil du Dragon et l'ascendance de Marcus Badine. Les dieux ne jouent pas un moindre rôle au cours de ce volet. Leur arrogance apparaît même au grand jour ! Peu de boissons et de nourriture seront consommés dans ce présent chapitre, peut-être parce que nos aventuriers n'ont guère d'appétit.



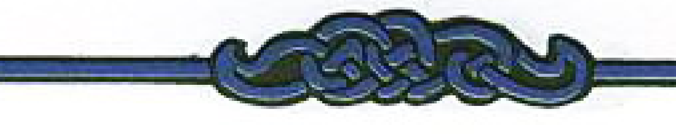
aissons le Roi Dragon menacer les PJ quelques instants ! Avec un peu de chance, ils se couvriront d'armes et rassembleront leur courage pour un dernier affrontement, ou — encore mieux — fuiront comme de véritables couards. Après avoir donné l'occasion aux joueurs de résister jusqu'au bout, lisez ce qui suit à haute voix :

> Une autre voix, plus forte et plus puissante que celle du Roi Dragon, tonne à travers la plaine tout entière.
>
> « SILENCE ! TON JUGEMENT EST PROCHE ! »
>
> Le Roi Dragon lève aussitôt les yeux vers le ciel en furie.
>
> « Non ! tempête-t-il. Je suis libre ! Vous n'avez pas le droit ! Vous ne pouvez pas ! NON ! »
>
> Ses protestations sont vaines. Le redoutable Roi Dragon se met tout à coup à rapetisser tandis qu'un nuage d'or chatoyant l'enveloppe. Ses cris de rage et d'agonie se font presque inaudibles cependant qu'il se rétrécit, pour n'être plus bientôt qu'une minuscule sphère de cristal, reliée à une petite baguette. C'est l'*Œil du Dragon*, revenu à son stade premier.
>
> Brusquement, trois gigantesques silhouettes surgissent, se dressant au-dessus de vous. Étendu sur le sol, Sabbas, ses vêtements en lambeaux maculés de boue, pousse des cris d'orfraie et se protège le visage entre ses mains.
>
> La première silhouette est un guerrier immense, d'une beauté divine, vêtu d'une armure flamboyante. Il lui manque la main droite, et sur sa cuirasse, est gravée une balance posée en équilibre sur un marteau. Avec stupéfaction, vous réalisez que ce n'est autre que Tyr, le Dieu Blessé.
>
> Les compagnons de Tyr ne sont pas moins sidérants. L'un d'entre eux s'avère une magnifique femme à la somptueuse chevelure flamboyante : c'est Sunie, déesse de l'amour et de la passion. Le dernier visiteur est un inconnu — un être elfique de sexe indéterminé, vêtu d'une armure d'argent et armé d'une longue et fine épée.



Les elfes et les adeptes du panthéon elfique reconnaîtront en ce troisième individu, Corellon Larethian, le chef de la Seldarine.

La fin de l'aventure *Marco Volo* étant plutôt longue, le MD devra peut-être songer à paraphraser le texte encadré ci-dessous, en y glanant quelques informations ici et là, qu'il





communiquera par la suite aux joueurs. Ceci permettra aux PJ de participer à l'échange, ce qu'on attend d'eux.

Laissez-les poser des questions et établir une communication avec les dieux ! Sinon le MD risque d'ennuyer les joueurs inutilement en lisant le texte d'une traite (n'oubliez pas que le but du jeu est de s'amuser !). Si Volothamp est encore de la partie, il pourra participer à la scène, en submergeant les dieux de questions, et en griffonnant fébrilement des notes, avec une plume d'oie, sur un petit carnet, sorti de je-ne-sais où.

Tyr lève une main, et l'*Œil du Dragon* monte dans l'air cristallin.

« Tel est le destin de ceux qui s'opposent à la justice ! » tonne-t-il.

Sunie se rembrunit…

« Calme-toi, Tyr. »

Elle s'adresse à Corellon avant de gratifier la troupe d'un clin d'œil malicieux :

« Il sait se montrer horripilant, quand il veut ! »

Corellon se contente d'opiner du chef. Tyr répond par un regard noir.

Sunie reporte alors son attention vers Marcus, qui tombe immédiatement en génuflexion.

« Vous nous avez rendu un grand service, Marcus de Badine, jadis Héliorade. Je vais vous prédire votre destinée. »

Les yeux de Marcus s'agrandissent. Il se tourne vers vous, un large sourire, presque idiot, peint sur son visage.

« Vous avez entendu cela, mes amis ? J'ai une destinée ! »

Pour que tout le monde soit au fait de l'histoire et de son contexte, le MD peut laisser aux PJ le soin d'imaginer les événements passés, que Sunie vous décrit ci-dessous.

Sunie vous offre un sourire en retour.

« Il y a de cela des milliers et des milliers d'années, dans un monde loin de Toril, la créature, que vous connaissez sous le surnom de Roi Dragon — et dont le véritable nom n'a jamais été prononcé par un mortel — menaçait de détruire une gigantesque civilisation pacifique. Les créatures de ce monde s'unirent pour tenir en échec le Roi Dragon, avec notre triple assistance divine. Mais son pouvoir était si grand qu'il ne pouvait être détruit. Alors on l'emprisonna dans l'artefact que vous avez devant vous aujourd'hui. Par la suite, l'*Œil du Dragon* fut confié à la Maison des Héliorade, grands défenseurs de la loi et de la justice. Les Héliorade avaient pour mission de surveiller l'Œil, et pour que cela leur fût possible, ils se virent octroyer un privilège : les pouvoirs maléfiques de l'*Œil* seraient sans effet sur eux et leurs descendants.

» Au travers des siècles, néanmoins, l'*Œil* disparut.

» Assujettissant puissants et faibles, il se déplace d'un univers à l'autre, causant d'immenses ravages sur son passage. Finalement, grâce au destin et à la providence, l'*Œil* arrive sur Toril. Il est enfin tombé entre les mains de ses gardiens légaux ! Les descendants de la famille des Héliorade sont venus s'installer sur Toril il y a de cela fort longtemps et depuis, ils ont changé de nom et s'appellent désormais Badine. Toutefois, le pouvoir de L'œil ne peut toujours rien contre eux. »

Sunie enveloppe Marcus d'un regard sévère.

« Vous êtes à présent le gardien de l'*Œil du Dragon*, Marcus Badine-jadis-Héliorade. Votre famille doit veiller à ce que l'*Œil* ne cause aucun dommage et doit l'empêcher de répandre de nouveau la mort et le désespoir à travers les sphères ! »

L'*Œil du Dragon* flotte dans les airs pour venir se poser dans les paumes ouvertes de Marcus.

« Ainsi soit-il, entonne Corellon, d'une voix douce et mélodieuse… aujourd'hui et à jamais. Protégez-nous, Marcus Badine-jadis-Héliorade et recevez toute notre gratitude. »

Il — ou elle ? impossible d'en juger ! — tend un doigt fin vers Sabbas, tout crotté, ses vêtements en loques, qui, étendu sur le sol, tremble de tout son être.

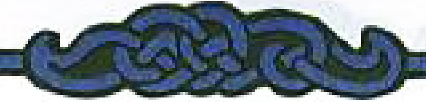
« Vous avez commis beaucoup de crimes, Sabbas le Magicien. Pourtant, nous avons décelé la bonté qui se cachait en vous. Votre folie n'est plus, mais vos pouvoirs magiques vous ont été ôtés. Ne désespérez pas pour autant ! Magicien vous étiez, et magicien vous serez de nouveau un jour. Mais pour l'instant, vous n'êtes ni plus ni moins qu'un homme ordinaire. »

Sabbas redresse la tête et son regard s'illumine. Lentement, il se relève. Autour de vous, le paysage et les dieux, eux-mêmes, s'évanouissent.

« Souvenez-vous, gronde Tyr, du jour où vous vous êtes battus aux côtés des dieux.

— Tais-toi, Tyr ! réprimande Sunie, d'une voix presque inaudible. Qu'est-ce que tu es horripilant ! »







Épilogue

Où l'aventure de ces dernières semaines touche à sa fin. Une représentation triomphale à Valombre servira de décor aux adieux éplorés et aux séparations. Marcus Badine, qui a enfin découvert quelle était sa voie, s'en retourne chez lui, conscient de ses responsabilités, et le répertoire gonflé de quelques nouvelles chansons. La troupe de Heino, quant à elle, continue sa route, libre de tout devoir civique, trop pesant au goût de ces saltimbanques ; cependant que nos héros reprennent leur vie d'aventuriers, un peu plus riches et, espérons-le, plus sages. Avant de se séparer, tous goûteront aux merveilles de la table du seigneur Trystemine, dans la liesse générale.

Lisez ce qui suit à haute voix :

> Le monde de la réalité revient au galop dès l'instant où les dieux disparaissent. Vous vous retrouvez une fois encore dans la forteresse de cristal de l'*Œil*, mais l'endroit est tombé en décrépitude. Le dôme sous lequel vous vous teniez encore quelques minutes plus tôt gît à présent sur le sol tandis que le soleil vous caresse doucement le visage, à travers les branches enchevêtrées des arbres. Les immenses colonnes de cristal brisées en morceaux jonchent tristement le sol, à vos pieds. Les gobelins, les ettercaps et autres créatures se sont par miracle évanouis. Et, devant vous, parmi les éclats de cristal, le trésor des githyanki...
>
> Sabbas, en guenilles, se redresse péniblement, clignant des yeux comme une chouette qu'on réveillerait en plein jour. Tour à tour, il regarde Marcus et le reste de la troupe. « Je crois que j'ai essayé de vous tuer, bredouille-t-il d'une voix tremblante. J'ignore pourquoi, mais j'en suis profondément navré. »

Toute interrogation ainsi qu'une *connaissance des alignements* ou autre sortilège révéleront que Sabbas est désormais un humain de niveau 0, d'un alignement chaotique bon, qui n'a guère plus de réminiscences de sa vie passée si ce n'est qu'il n'était pas à proprement parler un personnage sympathique, et qu'il souhaite de tout cœur faire amende honorable. Non qu'il ne puisse pas replonger dans le vice, mais pour l'instant, il se montre contrit et prêt à exprimer des regrets sur ses fautes passées. Ses autres caractéristiques demeurent intacts, et il pourrait s'avérer utile comme PJ ou PNJ dans une future campagne.

Les PJ sont libres de s'approprier le trésor des githyanki. Tous les personnages blessés ont été soignés par les dieux et, si le MD le souhaite, tout personnage assassiné sera ramené à la vie. De plus, chaque personnage se verra offrir un objet magique, qui pourra être trouvé dans les affaires de la troupe un plus tard.

Le voyage jusqu'à Valombre se déroule sans anicroche. Les divinités préviendront la troupe de dangereuses rencontres. Comme les PJ parviennent à destination, lisez ce qui suit :

> La beauté quelque peu obsolète de Valombre vous remplit de joie. Là-bas, tout au bout du chemin, près de la Maison de l'Abondance, le temple aux lignes épurées de Chauntéa, une foule de villageois exaltés s'est rassemblée. Si vous vous approchez, vous découvrez Heino et sa troupe se produisant devant une assistance en liesse. Sur une plate-forme en hauteur, vous apercevrez le seigneur Trystemine et Dame Shaerl, les dirigeants de Valombre.





Heino et ses compagnons saluent les PJ avec chaleur. Le MD peut autoriser les personnages à prendre part au spectacle, comme par le passé. Après la représentation, Heino présente la troupe d'aventuriers au seigneur Trystemine.

> Le seigneur de Valombre, renommé pour son acariâtreté, vient vers vous. Aujourd'hui, il vous sourit. Il arbore, sur de riches vêtements, le pendant d'Ashaba en argent massif, symbole de sa fonction.
>
> « Mon nouvel ami m'a confié que vous aviez parcouru un long chemin pour me voir, fait-il, d'un ton amène. Je crois que vous avez quelque chose pour moi. »

Avec un peu de chance, les PJ auront encore le boîtier du parchemin en leur possession, ce boîtier que leur avait confié Maskar Badine. Si c'est le cas, Trystemine fera sauter les scellés et parcourra le message avec un plaisir évident. Il s'empressera de vérifier que la *baguette prodigieuse* est bien dans le boîtier avant de sourire à la troupe.

> « Maître Badine est un homme fort généreux, déclare-t-il alors. Je n'ai pas eu le cœur de lui dire que je possédais déjà une telle baguette. Vous aimeriez l'avoir, n'est-ce pas ? Eh bien, mes amis, considérez la, comme une juste récompense pour vos bons et loyaux services. »

Les PJ peuvent accepter le présent sans le moindre scrupule. Après tout, Trystemine le leur offre généreusement.

Si la troupe avait perdu le boîtier ou l'avait ouvert avant d'atteindre Valombre, Trystemine s'en montrerait fort contrarié. Il ne lui ferait pas présent de la baguette. Non qu'il intente quelque action contre les aventuriers... Si les personnages ont eu la stupidité de subtiliser la *baguette prodigieuse*, le seigneur ordonnera à ses gardes de les arrêter ce qui les obligera à négocier leur libération.

La fin de cette aventure

Si Trystemine ne fait pas arrêter les personnages, il les conviera à une réception pour le soir même. La soirée se déroulera sans incident particulier mais le MD pourra, s'il le désire, prolonger le jeu jusqu'à la fin de la fête.

Le lendemain, la troupe de Heino prend congé. Sabbas confie son intention de s'initier de nouveau à la magie — cette fois, à des fins honnêtes et généreuses. Marcus s'apprête à retourner à Eauprofonde, en possession de l'*Œil du Dragon*. Le MD pourra insister sur le fait que Marcus a pris de la maturité et appréhende les choses avec plus de sérieux. Il serait judicieux de proposer à ce stade de l'histoire des bonus de 1.000 à 3.000 PX pour tous les joueurs, plus un éventuel bonus supplémentaire, histoire de récompenser une bonne prestation.

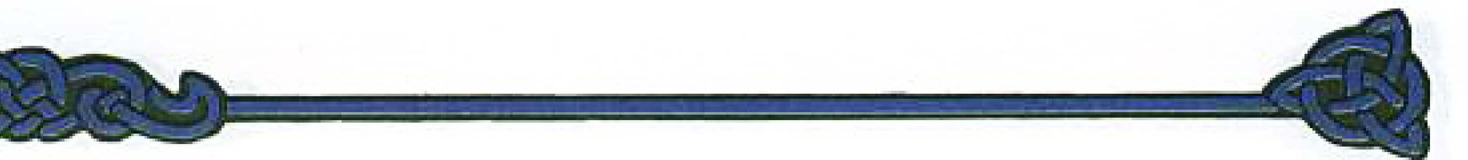
Vous trouverez ici une source d'éléments utilisables pour une future aventure. Les compagnons de Heino peuvent demeurer les alliés et les amis des PJ. Si le MD le souhaite, les saltimbanques requerront leur aide à moins qu'ils ne se contentent de croiser leur route. Sabbas peut devenir un PNJ ou un PJ, magicien de niveau 1. Marcus et la famille des Badine resteront les amis des aventuriers et peut-être même leurs mentors. Toute tentative de la part de nombreuses puissances maléfiques de s'approprier l'*Œil du Dragon*, aujourd'hui entre les mains de Marcus, peut être à l'origine de nouvelles aventures. Marcus, ayant toujours besoin d'une escorte pour s'en retourner à Eauprofonde, le MD pourra imaginer toute une série de péripéties sur le chemin du retour.

En tout cas, la trilogie de *Marco Volo* arrive à son terme. Qu'elle se poursuive plus avant, est du seul ressort du MD...

Envoi

Gentle breath of yours my sails
Must fill, or else my project fails,
Which was to please. Now I want
Spirits to enforce, art to enchant,
And my ending is despair
Unless I be relieved by prayer,
Which pierces so that it assaults
Mercy itself, and frees all faults.
As you from crimes would pardoned be,
Let your indulgence set me free.

— Shakespeare, *The Tempest*





par Anthony Pryor

Marco Volo : Arrivée est le troisième et dernier volume de la trilogie *Marco Volo*, conçue pour quatre à huit joueurs de niveaux 6 à 8. Lorsque les personnages se lancent dans un périple jalonné d'intrigues jusqu'à Valombre, ils sont loin d'imaginer tous les problèmes qui s'érigeront sur leur route. Marcus Badine (alias Marco Volo), un petit vaurien quelque peu exaspérant, les accompagnera. Qui aurait pu soupçonner ce jeune homme d'être poursuivi par l'ignominieux Sabbas ? Personne ! Et pourtant, Marcus, ce fauteur de troubles, a subtilisé au magicien fou un rare artefact, l'*Œil du Dragon*, qu'il s'est empressé de cacher dans la Forêt des Araignées !

À présent, la troupe s'approche de la Forêt des Araignées et Marcus insiste pour que ses compagnons s'enfoncent dans le sous-bois pour récupérer l'Œil. Mais, sous le couvert des arbres, d'étranges phénomènes ont lieu ! Les rumeurs circulent... Une forteresse aurait été construite avec des os humains, à moins qu'il ne s'agisse de cristal. Un seigneur de guerre, assoiffé de conquête, s'abriterait dans la forêt — ou est-ce une liche ? Des tribus de gobelins étrangement accoutrés ainsi que des êtres extra-planaires acoquinés avec des araignées géantes hantent les bois. Le Mal a élu domicile au cœur de la forêt. Il est doté d'une intelligence redoutable... et rêve de conquérir un jour Féerune.

Ce dernier volet de la trilogie de *Marco Volo* offre au MD les outils nécessaires pour mener à bien cette aventure au rythme effréné, ainsi que les secrets des pouvoirs qui articulent les différents épisodes. Les PJ devront tour à tour affronter Sabbas, le magicien fou, l'ennuyeux Volothamp Geddarm (qui souhaite faire un « brin de causette » avec Marcus !) et l'*Œil du Dragon* lui-même. Même les dieux auront voix au chapitre ici !

Nous ne sommes pas prêts d'oublier cette fantastique épopée, au dénouement ô combien dramatique, qui malheureusement touche à sa fin...

TSR, Inc.
201 Sheridan
Springs Road
Lake Geneva
WI 53147
U. S. A.



TSR Limited
120 Church End
Cherry Hinton
Cambridge CB1 3LB
United Kingdom

ISBN 1-86009-092-3

9 781860 090929